

# アニメ本編制作陣が手がけた 機動戦士ガンダム00世界の 決定版第一級記録集

水島精二監督をはじめとした本編制作陣が、  
企画ラフからCGワークまで全工程を手がけた  
『機動戦士ガンダム00』真実の記録

メカデザイナー海老川兼武氏による美麗CGワーク  
OON用に描き起こされた設定資料  
新資料に基づき、立体化されたMS  
各種MS/武装の性能比較図や、千葉智宏氏による豊富なレポート  
本書用にリファインされたG-ROOMSの全画像を収録

公式外伝  
**機動戦士ガンダム00**  
integrated G-ROOMS





MOBILE SUIT

# GUNDAM 00N

integrated G-ROOMS

Early 24th Century AD...

The world has opened its eyes to the possibility of a major upheaval. Part of a plan conceived by a genius long ago has finally become reality.  
What you are about to read is a short chapter of a vast historical record detailing every step leading to this moment...

機動戦士ガンダム00N integrated G-ROOMS



# MOBILE SUIT GUNDAM 00N

integrated G-ROOMS

Early 24th Century AD...

The world has opened its eyes to the possibility of a major upheaval. Part of a plan conceived by a genius long ago has finally become reality.  
What you are about to read is a short chapter of a vast historical record detailing every step leading to this moment....



Running Time : 3 hours 48 minutes

Defeat the huge evil which made federal troops into personal army!







The background of the entire page is a dynamic anime-style illustration. In the foreground, three characters are shown in a dynamic pose as if floating or running through space. On the left is a man in a blue and grey suit with a blue helmet. In the center is a woman in an orange and black suit with an orange helmet. On the right is a man in a green and black suit with a green helmet. Behind them, several large mechs are visible. One mech on the left is blue and white, firing pink energy beams. Another mech in the background is purple and white. A third mech on the right is green and white. The background shows the blue and white horizon of the Earth from space.

# CELESTIAL BEING

STAFF DIRECTOR: SAUSAGE MIZUSHIMA WRITER: WASUKE KURODA CHARACTER DESIGN: MICHINORU CHIBA  
MECHANIC DESIGN: KANETA EBIKAWA / TAKAYOKI YANASE / KEN TERAOKA / HIT! FUKUCHI / NAOHERO WASHIO / SEI NAKATANI  
CAST MAMMOH MIYANO / MIKE SHIN-ICHIRO / YUKIHIRO YOSHINO / HIROKI KAMIYA / TRUTH FURUYA





旧ユニオンの経済特区であった「日本」版のポスター。英語圏で使用されたポスターと同一の構成ながら、ロゴなどが日本語に作り替えられている。タイトルは、日本独自のモノに変える案もあったが、最終的に見送られた。

コンセプトラフ:水島精二  
原画:大貫健一  
大塚健一  
和田清美  
仕上:大谷道代(Wish)  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
特效:海老川兼武  
山川明子(旭プロダクション)



コンセプトラフ:角田一樹  
原画:大塚健一  
大貫健一  
榎引薫子  
仕上:hironox  
大谷道代(Wish)







撮影休憩中の一コマ。作業用のライトの下で、スーツの修繕が行われている。本作では、モビルスーツの動きの中に、人間的な感情表現を演出するため、あえてCGを使用せず、スーツアクターによって撮影された。



MOBILE SUIT  
**GUNDAM 00N**  
integrated G-ROOMS

STAFF

Concept Leader 水島精二／黒田洋介(スタジオオルフェ)  
Visual Works 海老川兼武／柳瀬敬之  
鷺尾直広／寺岡賢司／福地仁  
角田一樹／長崎健司／千葉道德  
Text Works 千葉智宏(スタジオオルフェ)  
Original Story 矢立肇・富野由悠季  
3D Model 電撃ホビーマガジン  
Collaboration バンダイ ホビー事業部  
Production サンライズ



The world has opened its eyes to  
the possibility of a major upheaval.

人類はある変革の可能性を目のあたりにする。





## C O N T E N T S

### THE RECORD

006 RECORD 1 First Season

064 RECORD 2 Second Season

088 RECORD 3 —A awakening of the Trailblazer—

102 00N same way — Ebikawa works

106 PRODUCTION REPORT

148 G-ROOMS

204 COMMENTARY



# PROLOGUE

西暦24世紀初頭。人類はある変革の可能性を目の当たりにする。  
それはひとりの天才が遺した計画の一部が、永い時を経て現実となった瞬間だった——。  
これは、その瞬間に至るまでの、人々の行いを収めた膨大な記録の一部である。





イオリア・シュヘンベルグ

2307年にソレスタルビーイングの創設者として人類の前に再び姿を現した天才科学者。  
彼は、この激動の時代のすべてを見通していたのだろうか。







“モビルスーツでも、モビルアーマーでもパイロットとは、単なる部品に過ぎない。そしてそれは、製造に時間がかかる上に、壊れやすい、問題のある部品だ。”

“新兵は兵士ではない。なぜなら、訓練を施さなくては、戦う事が出来ないからだ。一方で、長いキャリアを持つベテランも兵士ではない。なぜなら、勝利のために命をかけず、今なお生き延びているからだ。”

“モビルスーツやモビルアーマーを「動く棺桶」と表現する者がいる。しかしそれは誤りである。正しくは「動く火葬場」だ。その証拠に被弾した機体からは、こんがり焼けた遺体が出てくることが多い。”

“モビルアーマー乗りは、モビルスーツ乗りには憧れる。なぜなら、少しだけコクピットが広いのだ。だが、モビルスーツ乗りは、一般人には憧れない。なぜなら、世界はコクピットに比べ、あまりに広すぎるからだ。”

“「モビルスーツはモビルアーマーより大きくて強い」。それは誤解である。正しくは、「モビルスーツはモビルアーマーより大きくて敵の攻撃が当たりやすい」である。”

“妻にとって理想の夫の職業は、パイロットである。国にとって重要かつ名誉な職業である上に、危険なため高給で知られる。さらに、うまく行けば夫の顔を二度と見なくてすむ。そうであっても、遺族年金は永久に受け取り続けることが出来る。”

“モビルスーツに対するモビルアーマーの利点はひとつだけだ。製造コストが格段に安いので、戦闘で破壊しても心の痛みが少しだけ軽いのだ。両者ともに懲罰を受けるのは変わらないので、あくまでも心持ちの問題だけだ。”

“ジャーチャーには、MAJ-V34とMAJ-V34AIが存在する。両者ともに人間は乗ってない。違いは、前者にのみ一部「生もの」の部品を使っている点だ。”

『人革軍兵士』という名のbotによる  
ネット上への書き込みより

右:MAJ-V34 ジャーチャーによる訓練風景。階段での操縦ミスによりパイロットが気絶。ただちに救護班によって救出された。(試験エリア内のライブカメラの映像)





『人型汎用マシンの発展と展望』についてのレポート  
コンディスキブルス高等学校 宇宙工学科二年  
レイヴ・レチタティーヴォ提出

序文

『モビルアーマーにみる、ワークローダーとしての真の発展』

モビルスーツと軌道エレベーターは、形状や用途などが大きく違う存在ながら、根底部では兄弟の関係にある。

ソレスタルビーイングの出現と同時に、犯行声明とも言える映像が公開された。そこに映っていた老紳士、イオリア・シュヘンベルグ。彼こそが、軌道エレベーターによる太陽光発電を提唱し、モビルスーツの基となった『機動兵器』の設計思想を生み出した科学者である。この事実は、両者の関係の深さを証明するひとつの要素だといえる。

イオリアが想像し、その後の人々の手によって現実のモノとなった両者は、『生み出された過程』でも密接に関係しあっていた。

長大な建造物である軌道エレベーターは、地上、大気層、宇宙といったまったく環境の違う空間を貫いて立っている。そのため、これを建造し保守するためには、あらゆる環境下で活動可能な汎用マシンが必要とされた。この要求に応えるために開発されたのが、モビルスーツの原形となったワークローダーである。

そして、ワークローダーに求められる汎用性を実現化するため採用されたのが、人間を模した形状である。もっと具体的にいえば、『手』と『足』だ。

軌道エレベーターは、ワークローダーの存在がなくては、完成することが出来なかっただろう。いや、逆に軌道エレベーター建設を決めた時点で、ワークローダーが生み出されるのは必然であった、とみることも出来る。

一方で、軌道エレベーターは、建設開始時から、格好のテロの標的であった。各地で太陽光紛争が起こり、長く激しい戦いは兵器の進化を後押しした。

軌道エレベーターを守るためには、その建設と同じように、あらゆる環境下で活動が出来る機能が求められた。これによって、ワークローダーが作業機械から兵器へと生まれ変わる条件が整った。

兵器となった人型汎用マシンは、モビルスーツと呼ばれた。

モビルスーツは、あらゆる環境下で高い性能を示し、それまでの兵器の多くを駆逐することとなる。

一方で、高い汎用性を維持することが、足枷となる場合もあった。

単純な航空偵察任務や、水中での活動。対人を想定した局地的な市街戦などだ。それらに対応するのは、任務に適した形状を採用した、非人型マシンであった。

モビルアーマーと名づけられたそれらの兵器群には、戦闘機や戦車のような兵器類も含まれたが、ここで注目されるのは、『手』もしくは、『足』の片方だけを装備したマシンである。

その代表的な機体が、人類革新連盟で運用されているMAJ-S08 シャオショウである。

このモビルアーマーは、その名(中国語で「小手」を意味する)の示す通り、一对の腕だけを持つ。足はなく、ボディの直下には推進剤のタンクが一本あるだけだ。

人革軍では、もともと地上ではMSJ-04 ファントンを使用していたが、この機体は化石燃料を使用した古いタイプのモビルスーツであり、宇宙型が存在しなかった(一部のエースパイロットにのみ、試作型の宇宙用モビルスーツが渡されていたが、数は極端に少なかった)。この穴を埋めるために採用されたのがシャオショウである。シャオショウは、MSJ-06II-E ティエレン宇宙型が本格採用されるまで、人革軍の宇宙での守りを担う。

余談となるが、興味深いことに、地上と宇宙で違う機種を使うという汎用性技術の低さを露呈していた人革軍は、やがて他軍が実現する前にMSJ-06II-SP ティエレンタオツーによって、装備換装をも必要としない完全な全領域対応型モビルスーツを完成させる。そしてこの技術は後の太陽炉搭載機へと引き継がれる。

シャオショウは、時代の流れの中で、戦闘用としての役割を終える。やがて、宇宙開発と、軌道エレベーターの保守という用途で活躍することになる。実際、小型で機動性が高く、細かな作業を行えるアームを装備した本機は、高い性能と低い運用コストから、現場での好評価を得ている。

一部民間に払い下げられた機体や、ライセンス生産された民生機が存在することも、その評価の裏付けといえるだろう。

現在、戦闘用ではなくなったシャオショウは、ワークローダーとして分類されることも多い。

過去には、本校に在籍したワークローダー競技のトップ選手であったシャル・ウィルゴが、競技会に本機の使用を試みた記録も残されている。ただし、この時はまだ戦闘用として使われているシャオショウも多く、登録を認められなかった。

シャルは、別機体を使用して準優勝を果たしている。シャオショウの使用が認められていたら、どんな結果を残していたのか、興味深い。

ワークローダーから、モビルスーツが生まれたのと逆に、シャオショウは、モビルアーマーからワークローダーへと発展した。

これは、かなり特殊な存在である。

しかしながら、人類が愚かな戦闘をいつまでも続けるとは思えない。いずれ訪れるであろう平和な社会において、モビルスーツで得られた技術を活かした作業用人型汎用マシンが、生み出される可能性は高い。

今後は、モビルスーツやモビルアーマーから、ワークローダーへの移行こそが、真の技術発展であると認められるのではないだろうか。

以下の章では、現在モビルスーツ及びモビルアーマーに使用されている技術で、民間での運用に応用可能なものについて、考察していきたい。

それらは大きく下記のように分けられる。

- 1.高運動性による汎用性
- 2.広域活動と機能制限
- 3.軍用品の使用によるコスト軽減
- 4.操作の共通化

なお、GN粒子とそれを使用したエンジンユニットについては、技術情報が民間に開示されていないが、すべてオープンにされることを前提にレポートを記する。

※レイヴ・レチタティーヴォは、本レポートを提出後、休学。評価保留の状態である。





軌道エレベーターの保守作業に関しては、各国家群の作業員に加え、国連から派遣された監視員が参加し、その作業工程を記録する決まりになっていた。本スチールもそうした国連監視員が撮影したものである。



- About Us
- Mobile Suit
- Aviation
- Base Support
- Communications
- Consultancy
- Demining and UXO Removal
- Humanitarian Development
- Insurance
- Intelligence
- Legal
- Logistics

### About PMC TRUST

PMC is a 222(ga) non-profit trade association.

At the PMC Trust, our business is to make every kind of provision in response to your requests. Although our main focus is defense-related contracting, this role extends to a diverse range of military-related tasks. We have contracted with many nations and organizations to protect the lives and property of their citizens, and make efficient use of their tax revenues. We work with customers of every scale, from nations to private individuals, and can respond to every kind of need according to the nature of the job. While we are active mainly in AEU territory and the African continent, even in other regions, we can dispatch an appropriate partner company via our network. We hope you will choose the PMC Trust to bring about your success.



Our organization includes experts from every nation who have completed their military service. We also provide independent personnel training, and pride ourselves on the superbly talented people in our employ. Our equipment is always state of the art, and we use hardware that was jointly developed with the forces of AEU member nations with which we have permanent cooperative relationships. We also perform independent research and development to suit the mission, and our previous activities have given us access to a wide variety of equipment.





民主主義は、自由主義経済と結びつき、大きな発展を見せた。  
それまで国家が担ってきた役割にも市場経済が導入され、次々と民間企業が参入。  
その最も代表的なものがPMC (Private Military Company)であった。

今日は、一日中大変だった。  
本社の広報部から派遣されてきたカメラマンの相手をさせられたのだ。  
コイツが考えられないような、バカだった。  
いや、訂正しよう。超一流のプロカメラマンだったのだ。  
事前に、どのようなモノを撮影したいのかは聞いていた。「ヘリオングランドパッケージ (俗に言う陸戦型) を誘導する兵士」の図だ。  
広報用素材として使用するという。  
で、こっちは言われたままに機体を用意し、ベテラン誘導員をひとり控えさせて待っていた。  
だが、現れたカメラマンは、用意されたヘリオンを見るなり、いきなりNGを出しやがった。  
彼の主張はこうだ。  
「ヘリオンが汚すぎる」  
この言葉にオレだけでなく現場の人間は、だれもが頭にきた。汚いと指摘されたヘリオンは、十分に整備されたものだった。  
もちろん、新品と比べれば傷も無数にある。だが、「汚い」と表されるようなモノでは、けっしてない。  
人革軍の兵器のように、塗装ハゲもない。ここに配備された機体は、ナノマシンによる色彩変調塗装を採用しているからだ。もちろん、このナノマシンでも傷を隠すことは難しいが……。  
だが、どんな兵器だって使ううちには傷が増えるものだ。逆に言えば「傷のない兵器」など、存在しない。  
使い込まれ多くの傷を機体に残しながら稼働し続ける兵器は、現場の信頼も厚くなる。それは一種の勳章と言ってもいいだろう。  
オレたちは、カメラマンに向かって、そのことをトクトクと説明した。  
だが、相手はまったく聞き入れない。  
「傷は、戦場の危険さを表すことになる。この写真には必要のないものだ」と言うのだ。  
「だったら、『危険』という事実をありのままに写し出せよ。実際にあるものを撮るのがカメラマンだろ？」  
オレは、主張した。  
戦場が危険なのは、分かりきっている。子供だって知っていることだ。それを隠して何の意味があるのか。  
今更PMCが、安全な職業だと考えているヤツなど、世界のどこにも居ない。  
オレは食い下がったが、ダメだった。

カメラマンが求めているのは、モビルスーツのカッコ良さであるらしい。

「そんな写真を撮って、何になるのか」  
その質問にカメラマンは笑って答えた。  
「企業イメージは、スマートで美しくなくてはならない。それが死を扱う商人ならなおさらね」  
そう言われるまで、自分たちが軍ではなく、民間企業の社員であることを、オレはすっかり忘れていた。  
実際、現場に近ければ近いほど、軍とPMCの差は小さい。逆に言えば、現場から離れば離れるほど、その差が大きくなるのだろう。  
オレは説得を諦め、納品されたばかりの機体を急遽ハンガーから引っ張り出した。まだ慣らし運転も終わっていない機体は、どこことなく動きに堅さが見える。もちろん、素人には分からないレベルだが。  
「こんなまっさらの機体、逆におもちゃみたいに見えないのかね」  
せめてもの逆襲で、嫌味を言ってやる。  
だがカメラマンは、ただ笑って答えた。  
「それをカッコ良く、重量感のある兵器に見せるのが、私の仕事だ」

オレは言い返す言葉もなかった。オレたちが戦闘のプロであるように、コイツもカメラのプロということなのだ。

続けて、カメラマンは、誘導員のプロポーションにまで文句を言ってきた。

すでに何を言っても無駄だと理解していたオレは、若くてスマートで、背の高いヤツに交代させた。顔は二枚目とはいえないヤツだったが、写真では後ろ姿だけなので、問題にはならなかった。

これで素材は揃った。

いざ撮影が開始されると、カメラマンは誘導員に気に入ったポーズを取らせるのにかなり苦労していたが、それは自業自得というものだ。ヤツは、モビルスーツの誘導なんて、経験がないのだ。

元々のヤツの部所は、生活環境提供課。

そう、普段はフライパンを振るコックなのだ。

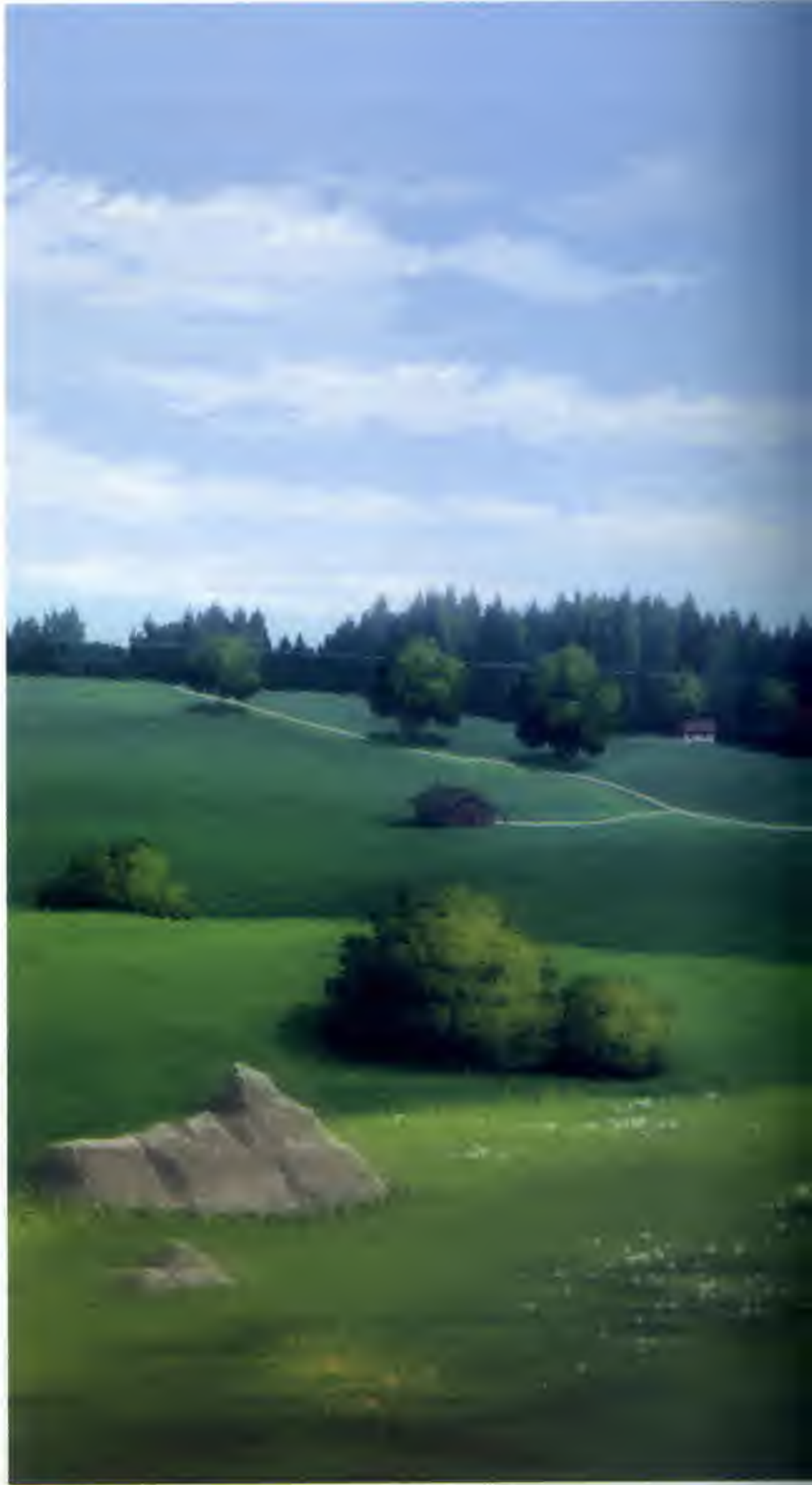
こうして実戦に出たこともない兵器とコックが写された、カッコイイ写真は完成することになる。

後日、実際に社のホームページに掲載された写真を見て、オレと仲間たちが吹き出したのは、言うまでもない。

右:ヘリオン グランドパッケージを誘導する兵士 (PMCトラスト、自社ホームページ用に撮影された宣伝素材の一枚)



のどかな農村。自然にあふれた光景の中に突如現れる発電施設と、それを警護するモビルスーツの部隊。AEUでは、比較的良好に見られる光景である。



PMCトラストは、軍事にかかわる民間企業である。その業務内容は、実際の戦闘行為はもちろん、輸送業務や、生活環境業務（軍に対する食事の提供や、基地の運営）など、多岐にわたる。

世界中の国々は、規模の大小はあるものの、自国の軍を持ちながら、その業務の一部をPMCトラストに代行させている。

その方が明らかに効率が良いからだ。

特にAEUでは、PMCトラストとのつながりが強い。PMCトラストが軍事活動を行う代わりに、AEUからは兵器の提供を受けるなど、共存共栄の関係が確立されている。

軍事産業を足がかりに、多くの分野に進出しているPMCトラストであるが、ここでは、AEUにおいて担っているエネルギー問題への貢献について触れたい。

すでに広く知られているように、アフリカ大陸に建造中のAEUの軌道エレベーターは、完全稼働に至っていない。

これは地理的な条件や、AEU参加国の経済的な足並みの乱れなど、多くの要因が関係する。

他方で、AEUでは、開発の遅れている軌道エレベーターによる太陽光発電だけに依存しない、まったく別のエネルギー開発にも力を注いでいる。

特に力を入れているのは、農業政策と連動させた新エネルギー政策である。

20世紀後半からAEUを構成するヨーロッパの各国では、農家の自立を支援する政策に力を注いできた。地域保全に役立つ牧場には資金援助を与えるなど、農業を『食料の生産』だけにしぼられず、地域や土壌を保全するための組織と意味づけていった。

これは比較的うまく機能し、政治形態として各国家がAEUへ統合された後も続き、結果として多くの森林や緑地が保存され、生産地として管理されている。

これに新エネルギー政策が加わり、最近の牧場には必ずといっていいほどエネルギー施設が建てられている。

そのほとんどは小規模であり、家畜の排泄物をバイオテクノロジーで発酵発熱させ、発電させる施設などが主流となっている。

こうした施設を建設する場合、農家には補助金が支給され、発電された電力も高く買い取られる。これらに地域保全への補助金加わることで、利益率が低いと言われ続けてきた農業が、AEUでは立派な産業として機能している。

なお、最新のデータでは、農家の収入の7割が、農産物以外から得られたものである。

その他、太陽光発電のエネルギーをマイクロウェーブとして受信する基地局の設置も、精力的に進められている。この基地局はいずれは都市部も含め、AEU全体をカバーする予定になっており、完成すれば、軍事的にも有効な施設となるのは間違いない。

さて、話をPMCトラストに戻そう。

こうした軍事的にも使用可能な施設や、地熱発電施設





などの大規模なエネルギー関連施設は、テロの標的となりやすかった。

もちろん、古世紀に建設された核発電施設に比べれば安全なものであったが、それでも外部からの攻撃を受けた場合、広範囲にわたって被害をもたらすような事態が想定される。

だが数の多いそれらの施設を、軍が全てカバーすることは難しい。

実際には、数の多さは個々の破壊に対するリスクの分散としても有利に機能するのだが、狙われた農家にとっては唯一無二の財産であり、それをテロから守りたいと考えるのは、当然のことである。

そこで登場するのがPMCトラストである。

彼らは独自の料金設定を行い、防御対象となる施設に合わせた料金設定で、軍備の配置を行ってくれる。当然ながら、国からの補助もある。配備される部隊は、小規模なものであったが、抑止力としての効果は絶大であり、

また実際にテロや事故が発生した場合の初動対応と、国軍到着までの対応を考えただけでも、その存在意義は大きいだろう。

数値データにもこれは現れており、新エネルギー政策開始後に、PMCトラストの部隊を配置した施設では、配置していない施設に比べ、テロ行為や事故の発生件数が二百分の一にまで低下している。

実証データに裏打ちされたことで、多くの農家では、PMCトラストの部隊配備を進めた。

その結果、郊外の大規模農場では、エネルギー施設に在駐するモビルスーツの姿を頻繁に見ることが出来る。

他国の旅行者は、牧歌的な風景の中に突然現れる大型施設と、モビルスーツの姿に驚くようだ。しかし、それはAEUの人々にとっては、『見慣れた日常』であり、当然の風景なのである。



幸運というものは、誰にでも訪れる訳ではない。それは望んでも得られず、不意に受け取ることになる。

その男は、アンティークの収集家であった。特に戦争に関わる物を中心に集めていた。人類が戦争を放棄してから数年が経ち、今では「戦争とはなんだったのか」を知るために、収集家の多い人気ジャンルだ。もっとも男は、「なんだかワクワクする」という単純な理由でそれらを集めていた。男は、結婚はしておらず養わなくてはならない家族もない。そのため、お金を自由に趣味に使うことが出来た。それでも、中古車販売のセールスマンである男の収入では、たいした物を買うことは出来なかった。戦争に関する物は人気であるが故、どうしても価格も上昇しがちだ。男の場合は、比較的安く流通している人革軍の廃棄ジャンクをあさるのがメインとなる。職業柄ジャンク屋との付き合いは深く、男の趣味を知っている業者が、安くパーツを譲ってくれることもあった。その日も、そんな業者のひとりから「良い話」を持ちかけられた。破損したアンプのカメラユニットを手に入れたというのだ。アンプは生産数が多く比較的手に入りやすい。男も幾つかの部品を所有していたが、まだカメラユニットは持っていなかった。男は、ジャンク屋の提示する金額でそれを購入することにした。相場よりは安かったが、男にとっては数ヶ月分の給与に相当する大金が支払われた。当分、外食は控えなくてはならない。手に入れたパーツを調べ上げた男は、そこに画像処理パーツが装着されたままであることに気付いた。アンプは高性能のコンピュータを搭載しない代わりに、各部で分散処理を行うように設計されていた。カメラ自体にも映像処理のパーツが組み込まれているのだ。ただし、アンプが稼働していた時代からは数十年が経過している。まともなデータが残っている可能性は低い。仮にデータがあったとしても、アンプの戦闘データでは、その内容もたかがしれている。ジャンク屋もそう考えたから、自分で解析せずに男に売ったのだろう。男も、よく分かっていた。それでも「何かあるかもしれない」と思うと夢が膨らんだ。この高揚感だけでも、高い金を支払った価値があったというものだ。男は、意気揚々とデータの解析を始めた。やがて修復されたデータは、歴史を揺るがすような新事実を示すことになる。男は自分に幸運が舞い込んだのだと知った。

右:復元された画像データ。破壊される直前の映像には、敵としてガンダムが撮影されていた。格闘戦用兵器のテストであったと考えられる。  
(修復された画像)









時は二十四世紀、科学技術が高度に発達しても、世界から紛争は消えない。  
人々の日常の中にも、そうした戦いの片りんが垣間見える。  
戦場と日常は、切り離すことの出来ない陸続きの関係にあるのだ。

我がユニオンの加盟国の一つである『日本』は、地理的にはユーラシア大陸に近く、人類革新連盟の支配エリアに隣接した島国である。

その地理的な条件もあり、この国は、他のユニオン加盟国とは、大きく違った独自の文化を持つ。

彼らが使う『日本語』の、『ひらがな』や『カタカナ』の記号としての美しさは、アメリカ合衆国のみならず、世界的にも広く認知されており、それを使った装飾は、古くから一定の周期でブームが来るほどだ。

日本がユニオンに加盟した歴史的なきっかけは、今から三百年以上前に起こった世界大戦に由来する。

こう書くと、まるで日本とアメリカが同盟国として共通の敵と戦ったのだと勘違いする人も多いだろう。しかし、それは間違いである。事実とはまったくの逆であり、実はこの大戦では、両国は敵対する関係にあった。

戦いの結果、日本は敗戦国として一時的にアメリカ合衆国の管理を受けることになり、それをきっかけとして、両国の関係は深まったのだ。

その当時の人々が日本にどのような感情を持っていたのかは、断片的に残された資料でしか、うかがい知ることとは出来ない。それでも、当時から現在にいたるまで、日本という国が持つ独自の文化に、ユニオン加盟国の国々のすべてが魅了され続けている事実は、揺るがし様がない。

今回、我々の取材目的は、日本において、はじめて完

成したモビルスーツ“ユニオンリアルド一号機”だった。アメリカ合衆国で設計された機体が、日本の高い技術力でどのように新たな生命を吹き込まれたのか。取材をはじめた時には、そこに興味があった。

実際、完成した機体は、非常に高い性能を持ち、日本のメーカーによって独自開発された装備類にも、目をみはるものがあった。

こうした高性能に仕上げられたモビルスーツは、本来なら我々の最高の取材対象となったはずだ。

ところが、機体のお披露目の式典に参加した我々の興味は、式典そのものに引きつけられた。

率直に感じたままを書けば、それは式典ではなく、儀式であった。

完成した機体の前に集まった関係者たち。彼らの視線の先にいるのは、『KANNUSHI（神主）』と呼ばれる、神に仕えるシャーマンだ。神父ではない。日本の神はキリスト教の神とは別の存在であり、なんとその数が八百万を越えるというのだ。さすがにこれだけの数が居るため、日本ではすべての物に神が宿ると考えられている。それは我々には理解しにくいがおそらく精霊に近いものだと考えればよいのだろう（宗教の専門家から見れば間違った解釈かもしれないが、ここでは正しい宗教を講義したいのではない。実際に目にしたものの感動を伝えるのが目的である）。

伝統的な着物を身につけた彼は、邪を払うための儀式『GOKI TO（御祈祷）』をユニオンリアルドに対して行った。飾り付きの木の枝を振り祈る。

さらに、完成したばかりの機体にも日本独自の装飾が付けられていた。塗装前でカーボン製の装甲がむき出しになった真っ黒な機体。その腹のあたりに『YOKOZUNA（横綱）』のような装飾があった。それが何のためのシンボルであるのか、あとで日本人スタッフに確認してみたが、明確な答えは得られなかった。日本人がその意味を知らないはずはないため、それについて語ること自体が、禁止されているのかもしれない。

我々は最新モビルスーツの取材の中で、古代から伝統的に伝えられてきた日本の儀式を目撃することになった。

それはまさに神秘的で歴史的なセレモニーであったと言えるだろう。

※ユニオン情報通信サービス社の記事より抜粋

右:日本の工場で生産されたユニオンリアルド一号機。アメリカ合衆国から派遣された通信社のカメラマンにより撮影された。ちょうど神主による御祈祷が行われている。











戦うために生み出される兵器たち。  
彼らが戦場で華やかに活躍するためには  
まず倒すべき敵が自軍にいる。

兵器には、その所属する軍や組織によって型式番号が与えられる。これはモビルスーツも例外ではない（一般的には、モビルスーツの型式番号に触れる機会が最も多いかもしれない。モビルスーツは戦場の花形であり、紹介される機会も多いからだ。しかし、実際にはすべての兵器に型式番号が存在する）。

型式番号は、その機体特性（運用目的）による種別記号に続けて、採用順にそった数字が付けられることが多い。つまりは数字部分を見ればその採用順が分かる訳だが、中には例外も存在する。例えば、ユニオン軍においてVMS-15ユニオンリアルドの後に採用されたSVMS-01ユニオンフラッグでは、番号部分がリセットされ、1番に戻っている。これは、ユニオンフラッグを『新世代の汎用可変モビルスーツ』と位置づけているためである。

このような型式番号が決まる前にも、同じ機体に対して、違う番号が付けられることがある。

一般的には、次のような経過を経る。

最初に開発したメーカーによる『開発コード番号』が付与される。

次に軍による『開発番号』。この段階で制式採用に至らず消えてしまう機体も多い。

軍に採用されることになった、実証試験中の機体に与えられる『型式番号』は、試作記号である「Y」が付けられる。

前記した『開発番号』として、ユニオン軍においてリアルドの後継機を決める競合試作が行われた時の事を例に挙げよう。

現在では、SVMS-01の番号を持つフラッグは開発番号としてYMS-01Aが与えられた。同じく試験に参加したブラストはYMS-02である。フラッグの番号の末尾に追加されている「A」は、構成仕様を複数案用意した内のA仕様ということであり、一方のブラストは単一仕様で試験に臨んだため末尾への追加がない。注目したいのは、この段階で数字部分がリセットされていることである。軍が『新世代』という部分に重きを置いていたことをうかがい知ることが出来る。

最終段階の一步前、実証試験中の「Y」を含む型式番号を持つ機体の中で最近注目されたものに、GNX-Y903VSブレイヴ一般用試験機と、GNX-Y903VWブレイヴ指揮官用試験機がある。

人類とELS（エルス）との戦闘が開始された時、実証試験中であった本機は、専属部隊であるソルブレイヴスとして実戦投入される。特に火星戦域での活躍はめざましく、この時に実証された長距離即応能力の評価は極めて高かった。その結果、対ELS最終防衛戦では正規部隊へ編入されることとなる。その際に、制式採用前の試作機ではありながら、ソルブレイヴス隊所属の6機だけは、艦隊司令部の管制識別用に試作記号の「Y」を外され、実戦登録されることとなった。こうした事例は非情に珍しいものであり、故にソルブレイヴスが証明した有用性の高さを示すものでもある。

なお、このGNX-903VS、GNX-903VWという型式番号は、本作戰時のみの特例的な番号であり、ブレイヴが制式採用された場合に付与される番号は、まったく違うものになる。

格納庫の中で発進準備中のブラスト。その大きく翼を広げた漆黒の機体は、まるで洞窟の中でドラゴンが唸っているかのような印象であり、秘めた力を感じさせる（ユニオン軍広報取材班、資料より）



名勝負と呼ばれるものが存在する。真っ先に思いつくのはスポーツ競技だが、それ以外の分野、例えば戦闘行為でも、(不謹慎かもしれないが) そうしたものはある。同時に生死に関係するが故に、人々の心に強く訴えかけるのも事実である。

以下に紹介するものは、一般にはあまり知られていない戦いである。それは戦争ではなく、ユニオン軍による『新世代の汎用可変モビルスーツの競作』、その試作機同士の模擬戦が舞台である。

試験に参加したのは、次の2機であった。

開発番号YMS-01A、開発コード名、フラッグ。アイリス社の機体であり、レイフ・エイフマン教授を中心とする開発スタッフによって作られた。テストパイロットを務めたのは、米軍第一航空戦術飛行隊所属であったグラハム・エーカー少尉。

もう一機は、開発番号YMS-02、開発コード名、ブラスト。ベル・ファクトリー社の機体。テストパイロットは、スレック・スレーチャー少佐。生きる伝説にして、不動のトップガンと評された男。

この2機の性能を比較した場合、空戦性能に関しては、フラッグよりブラストが上であったが、マルチロール運用での平均性能は低かった。また、ブラストの開発費が非常に高額であった点も、次世代機としてはマイナスポイントであった。

総合的に見た場合、明らかに優位なのはフラッグであった。『新世代』を謳う開発であったにもかかわらず、ブラストは現用機であったリアルドの強化バージョンの機体であり、まったく新しい思想に立っていたフラッグとは、基本コンセプトにおいても、大きな開きがあった。

ただしパイロットではそれが逆転する。フラッグに乗る若く無名のグラハムに対し、ブラストのスレーチャーは、伝説的な人物であった。その実力差ははっきりしており、実際両者が第三航空戦術飛行隊に所属していた時、46回もの模擬戦を行ったが、常にスレーチャーが勝利を収めている。

だが、最終的な勝利を掴んだのは、フラッグのグラハムであった。彼は飛行中に機体を変形させる「グラハム・マニューバ」、別名「グラハム・スペシャル」を使い、それまで一般化していた汎用可変モビルスーツ運用法を大きく越えた戦いを見せたのだ。ブラストのスレーチャーはモビルアーマー時代からの空戦にこだわり過ぎており、限界があったと言える。

戦いの最後は、自分の不利を感じたスレーチャーが、ブラストでフラッグに体当たりしようとした。しかし、グラハム・スペシャルを使って素早くスタンドポジションとなったフラッグが、ソニックブレードでブラストの翼を切り裂き、これを退ける。ブラストはそのまま墜落し、機体と共にスレーチャーも帰らぬ人となってしまった。彼ほどの操縦技術を持っていれば、機体を立て直し不時着することも可能であったはずだと分析する者も多い。「彼は金銭的に困っており、自身に多額の保険金をかけていた」などという噂もあるが、真実は明らかにされていない。

この戦いで勝利を収めたグラハムは、名実ともにトップファイターとして認められるようになる。「上官殺し」という不名誉な呼び名と共に……。







フラッグのコクピット内。前方に位置するブラストに対して射撃を加えながら機体を変形させようとしている。画面中央に表示されているのは、飛行中の変形に対する警告。(グラハム・エーカー少尉のヘルメットに搭載された記録カメラの映像)





アラスカ基地所属のエアロフラッグの部隊。画面中央は、パーソナルマークからジョシュア・エドワーズの機体だと分かる。V字編隊の先頭に位置する隊長機より撮影された画像である。部隊は、哨戒中であったが、敵機を発見し交戦寸前の緊張状態にあった。





西暦24世紀初頭。ソレスタルビーイングは、『武力による恒久平和』を求め現れた。  
だれもが否定的に感じたその思想は、実は軍という存在が常に追い求めた理想でもある。  
それは兵器の開発と発展を後押しする原動力でもあった。

ユニオンの新規主力モビルスーツであるSVMS-01ユニオンフラッグは、『世界警察を自負するユニオン』の性格をよく表した機体である。

飛行形態への変形システムは、自国領土内での使用のためではなく、世界中のあらゆる地域への出撃を想定したものだ。

AEUにおいて新規開発中のAEU-09 AEUイナクトも同様の飛行形態への変形システムを採用しているが、こちらは長距離＆広範囲の運用を想定していない。太陽光発電によるモビルスーツへのパワー供給システムを自国エリア内限定で整備を進めていることから、他国での運用を重視していないことが分かる。AEUにおける飛行形態の採用は、空中移動により、複雑に入り組んだ地形を回避し、AEU内に未だ残る『国境』を越えて展開するためにすぎない。

ユニオンフラッグには、他国での運用を想定したこと、特殊な装備バリエーションが存在する。

そのひとつが、SVMS-01ASフラッグ空戦偵察哨戒型、通称エアロフラッグである。

敵支配地域へ潜入し、情報収集に当たる偵察哨戒兵器は、自国領土以外での戦闘の多いユニオンならではのものである（当然ながらこれらはAEUで使われる機体にはない。一部類似した機能を持つ機体は存在するが、運用思想が異なる）。

ユニオンでは、高高度の人工衛星と、低高度の偵察哨戒機による情報収集を併用している。

両者には、それぞれの特徴があり、合わせることでより高い精度での情報収集が可能になる。人工衛星は、安全に情報収集が行える反面、天候などに左右されやすい。一方で偵察哨戒機は、天候に左右されることなく情報収集が行える反面、敵からの直接攻撃にさらされる危険性がある。

ユニオンでは、最新鋭モビルスーツであるフラッグに偵察哨戒機的能力を付加することにより、前線が必要とされる十分な戦闘能力を有した空戦偵察哨戒機を生み出している。

エアロフラッグは、フラッグの飛行形態機首部に装備されたリニアライフルを外し、代わりにエアロカウルを装着している。

通常のフラッグも、飛行時の空気抵抗を減らすために機首部となるリニアライフルの銃口から電磁シールドを展開し、空気の流れを制御している（このシールドは、リニアライフルのシステムが転用されており、非常に合理的なものである）。

一方、物理的形状で空力をコントロールしているエアロフラッグは、より航空機に近い形状であり、大気圏内での飛行性能は格段に高く、機動性能の向上に加え、航続距離の延長、高速飛行も実現している。

マニピュレーターは外され、代わりに60ミリ口径のリニアガントレットが装着されている。これは機首部から外されたリニアガンの代りになるもので、エアロ

フラッグのメイン武装となる。

手を失ったことは、本機がモビルスーツよりも航空機に近い存在であることを、より強く印象付ける。実際、人型への変形は可能であっても、格闘戦が不可能であるだけでなく、モビルスーツとしての汎用性は大きく失っている。

本機には、他にも航空機らしい機能がいくつか付加されている。翼には、各種オプションが装着可能である。主に懸架された装備に、小型探知マーカーの広域投下用ポッドがある。アジア地域で使用された機体では、人革側の無人偵察モビルアーマーMAJ-P13AIフェイモウツを警戒するために、本装備が定期的に巡回投下されていた。

もちろん、主翼下のパイロンには、対地攻撃用の爆発物や、ミサイルなどの武装も使用出来る。

さらに、エアロフラッグの象徴的パーツである先端部のエアロカウルは、空中で切り離して無人機として使用することも可能であった。各種センサーアレイを装備したこのパーツは、先行して偵察任務に当たる。ただしグライダー飛行であるため、運用可能な時間が短く、また地上から単独で発進させることは出来なかった。

エアロフラッグで、最も有名なのは、アラスカ州エルメンドルフ基地所属部隊であろう。

部隊で採用されたエアロフラッグは、標準機よりも長いエアロノーズを採用していた。さらに装甲表面には、グレーを基調とした幾何学迷彩パターンを施している。もっともこの装甲表面は、ナノマシンを使用した色彩変調迷彩塗装であり、ナノマシンを制御することで、作戦地域に合わせて随時変更が可能だった。幾何学迷彩の印象が強いのは、公開された写真のイメージが定着しただけである。

彼らは、『ノースシールド』と呼ばれた。その名は『北方の盾』という意味を持ち、実際にそのように機能したが、同時に『北方の鋒』としての役割も持ち、幾度となく海外への遠征にも参加している。

特に本部隊に所属していたジョシュア・エドワーズ少尉は、輝かしい戦績を残している。一部では、同じユニオン軍所属であり『グラハム・マニューバ』にその名を残すグラハム・エーカーより高く評価する者もいる。

しかし！ バトリック・コーラサワよりは劣るのは間違いない。機体だって、AEUで開発中のイナクトが完成すれば、フラッグなんて問題ではない。そのために日々模擬戦を繰り返し、備えているんだ！

『ユニオン軍・空戦偵察哨戒機についての考察』  
文責／AEUフランス軍少尉バトリック・コーラサワ

※本資料は、最後の一文を除き、署名者以外によって書かれたことが明らかとなっている。



戦争の様式を根底から変えてしまったモビルスーツであったが、ただ一つだけ活動の場として相応しくない所があった。それが海中である。人型という形状は、耐水圧に不利な上、水の抵抗を受けるため高速移動にも適していなかった。モビルスーツが誕生してもなお、海中の王者は旧来の潜水艦であり、そこから派生した非人型のモビルアーマーであった。人類革新連盟では、所有する軌道エレベーターが海上にあったこともあり、海中に対する戦力強化に力を入れていた。MAJ-03 シュウェザアイは、潜水艦に作業と格闘に使用可能なアームを付けたモビルアーマーで、人革軍の海中戦の主力機であった。形式上はモビルアーマーに分類され、格闘戦にも使える機体であったが、モビルスーツを相手に近接戦を行うことは想定されておらず、基本的には、対艦戦用であった。その多くは、太平洋上の軌道エレベーター周辺に配備された。この地域においてシュウェザアイは、常に花形の機体であり続けた。一方、同一機でありながら北極海に配備された機体では状況が大きく違った。この地域は一年を通して低温状態にあり、生活環境としては劣悪を極めた。仮に海に転落でもしようものなら、命に関わる。人革軍にとっては、他の陣営に海によって接すると同時に、海底資源の確保のためにも、死守すべきエリアであったが、当然ながら兵士たちには人気がなかった（もちろん、表だってそれを口にするような愚かな兵士はいなかった）。

なお、海中戦における戦闘マシンの形状と機能は、太陽炉が搭載された機体でも大きく変化することはなく、地球連邦によって開発されたGNMA-04B11 トリロバイトにおいても、「非人型」と「作業と格闘用アーム」という構成は、継承されている。

右:人革北極海潜水艦軍。出撃準備中に撮影された写真。撮影者は手前のキャットウォークに立っていた軍の報道カメラマン。(人類革新連盟歴史記念館所蔵)











定点観測カメラが捉えた映像。  
この小さな光点が、後に人類の歴史を大きく変革する  
最初のきっかけになるとは、誰も予想しえなかった。



## 序文

化石燃料と共に文明を発達させてきた人類であったが、その絶対量の低下と、排出される二酸化炭素による地球温暖化（※1）という二重の危機により、新たなエネルギーへの切り替えを余儀なくされることとなった。

核融合による発電は、一時期にもっとも有力視された代替エネルギーであった。しかし、人類は度重なる間違い（※2）を犯すことを避け、自然エネルギーの中で、もっとも高いエネルギー値を持つ「太陽」からエネルギーを得ることを選択したのである。

太陽は、有限のエネルギー源である。しかし、人類の尺度で見ればその供給量、使用可能な期間ともに、無尽蔵と考えても差し支えない。

人類は、この太陽の恵みをもっとも効率よく獲得するため、赤道上に3つの軌道エレベーターを建設した。それは、これまでの国家という枠組みを新たな形へと組み替えるほど大規模なプロジェクトであった。（※3）

当然ながら反対の立場を取る者も多くいた。軌道エレベーター建設の歴史は、そのまま「太陽光発電紛争」という戦いの歴史でもある。

完成した軌道エレベーターは、「エネルギー供給」というもっとも重要な役割を持って運営されている。

しかしながら、それが全てではない。電力供給開始から10年が経過し、これから軌道エレベーターには、新たな役割が求められていると私は考える。

それは、「宇宙開発」である。

軌道エレベーターは、ロケットによる大気圏離脱（そして突入）に対し、安価で安全に宇宙への物流を実現することが出来る。

今後、第二のフロンティアとして期待されているスペースコロニー（※4）の建設をはじめ、他の惑星での資源開発など、宇宙で期待される事業の数と規模は、膨大なものがある。

これらを実現するために、軌道エレベーターは、文字通り「宇宙への架け橋」となるだろう。

※1 温室効果ガスによる地球温暖化については、対処技術の開発もめざましく、現在、その進行は食い止められている。ただし、これは新たに大量の温室効果ガスが排出されないことを前提としており、やはり化石燃料消費社会へ戻ることは出来ない。

※2 中東地域紛争により破壊された核施設がもたらした悲劇は、ここで改めて挙げるまでもないだろう。

※3 現在も超国家群として機能する「ユニオン」、「AEU」、「人類革新連盟」。これらは軌道エレベーターを建設するために集合し、生み出されたに等しい組織であると言える。

※4 現在、一部の国家群が所有するコロニーより、大規模なコロニー建設がかならず必要とされる時代が来ると予測されている。





ジャーナリストと名乗る者は、そのほぼ全員が「真実を伝える」ことを理想とし、その行いによって社会に評価されることを願っている。もちろん、どの分野においても例外は存在するが、あくまでも理想論ではそうなる。だが、そうした彼らの思いを木っ端微塵に打ち砕く事件が起こる。この事件を境に多くのジャーナリストが第一線から退くこととなった。その事件とは、人類のすべてが知っていると言っても過言ではない、『あの』事件である。

2307年10月6日。その日、AEUでは、新型機のお披露目を行っていた。AEU-09 AEUイナクトと名付けられたその機体は、一部ではユニオン機の「さるマネ」と評されたが、間違いなくその時点ではトップクラスの技術が投下された、最高クラスのモビルスーツであった。だが、その機体の評価は一瞬で地に落ちる。突然天空から舞い降りた未確認モビルスーツが、瞬時にAEUイナクトを撃破してしまったのだ。今更説明するまでもないが、この未確認機はソレスタルビーイングのガンダムの一機、『ガンダムエクシア』であった。このとき、現場は注目すべき新兵器のお披露目ということもあり、多数のジャーナリストが集まっていた。彼らは、突然の出来事に戸惑いながらも、無我夢中でシャッターを切り続けた。そうして多くの写真が世に出回った。これほどの大事件だ、その年で最も優秀な報道写真に対して授与される賞は、きっとこの事件の写真から選ばれるだろうと、だれもが考えた。そして、事実そのようになる。唯一違っていたのは、その栄誉に浴した者がいなかったことだ。選考委員が選んだのは、会場に設置された定点カメラが撮影した画像であった。確かにその写真は優れていた。構図、迫力ともに完全であり、真実を伝える報道写真として申し分がないものだ。それでも、人以外が撮影した写真が受賞したことは、多くのジャーナリストの失望を買う。やがてこの問題は、客観的事実報道と、感情的分析報道の優劣問題へと発展していくことになる。

右:ソレスタルビーイングのガンダムによるAEUイナクト襲撃の瞬間。会場内に設置された定点カメラが捉えた。(報道写真記念財団所蔵)











AEUの技術士官が、事件直後に撮影。  
機密扱いとなっていたが、2327年10月、  
地球連邦政府によって、一般に公開。  
当時、情報統制の解除を進めていた地  
球連邦は、連邦成立以前の国家群の  
機密情報の開示に努めており、これも  
そうした流れで明らかになったものである。





AEUのモビルスーツ開発史は、あまり注目されることがない。太陽炉搭載機の登場など、この分野ではセンセーショナルな事件が多く起きたことが、その原因だろう。一方、そうした歴史の大きなうねりにかき消された幾多の技術には、背景に興味深い事実が隠されている。

太陽光紛争時、2292年に開発されたAEU-05『AEUヘリオン』は、優秀な機体であり、その後、二回の大改修を行いながら、十年以上にわたり使い続けられる。

2305年、ヘリオンに最後の改修が加えられた。同時に軍上層部では新型機の開発に着手する。

社会情勢からみれば、太陽光紛争の終結にともない、大規模戦闘の可能性は低くなっていた。モビルスーツが必要とされる局面も、減少すると予測された。

だが、逆にそんな時代だからこそ、他陣営を圧倒するようなインパクトを持った新兵器が必要だと、軍上層部は考えていた。これは、軌道エレベーターの建設の遅れによって世界から下された「AEUは技術力が低い」という不名誉な評価を払拭するための、イメージ戦略としての側面も含まれている。

そのころのAEUで、他陣営より進んでいた技術として、「バディクラフト」と呼ばれる、MS支援用キャリアビークルがあった。太陽光紛争時から使用されていた、サンドチャリオットや、アグリッサなどが有名である。これらは、主にモビルスーツの下半身に合体し、モビルアーマーのような、高度に特化した機能を付加させる。

しかしながら、その技術を発展させても、世界を驚かせるようなインパクトは得られない。そこで、AEUの開発陣は、まったく新しい技術にチャレンジすることを決める。

ビーム兵器である。

加粒子によるビーム兵器の開発は、世界中で研究が進められていたが、開発に成功した国はなく、試験段階のものですら、実機に搭載された例はなかった。

もしAEUのモビルスーツにこれが搭載されれば、大変なインパクトを持つことになるのは、間違いなかった。開発は、二つの面から進められた。

一つ目は、ビーム兵器そのものの開発。これはプランの中核でありながら、もっとも難航したものであった。

二つ目は、エネルギー問題の解決である。ビーム兵器では、大量の電力を消費する。モビルスーツに搭載したバッテリーでは、それを補うことが出来ない。これを解決する方法として、AEUでは機体に電源を搭載することをやめ、かわりに随時補給可能な体制を作ることにした。ビーム兵器搭載機は、軌道エレベーターから電力をマイクロウェーブの形で受け取るのだ。これなら事実上、パワー切れがなくなる。

プランに従いAEUにおける太陽光受信網は、強固に組み直され、各モビルスーツにも受信アンテナが設置された。ちなみにユニオンの機体にも、受信アンテナが設置されているが、AEUのような受信網の整備がなされていないため、その利用価値は低い（世界警察を自負するユニオンでは、もともと他国へ出撃することが多く、活動範囲での受信網の完備が不可能であった）。

2307年、AEUでは、受信網の整備完了と同時に、新

型機の発表に踏み切る。完成した機体は、ビーム兵器の搭載はまだ実現しておらず、その試験段階で生み出されたプラズマソードを装備するだけの状態であった。

発表に踏み切った背景には、複数の要因があると考えられる。ひとつにユニオンによるSVMS-01『ユニオンフラッグ』の発表。この機体はAEUで開発中の新型機によく似ていた。飛行形態への可変機能を有するなど、基本コンセプトが類似していることに由来するが、このまま発表が遅れれば、『真似をした』と謗られることになる（事実、発表を急いだにもかかわらず、同様の評価を受けている）。

さらに人革連の軌道エレベーターが送電開始から十年がたち、大々的にアピールをはじめたことも関係していたかもしれない。

2307年10月6日。

アフリカ大陸、赤道上に立てられた軌道エレベーター「ラ・トゥール」に程近いAEUの軍事施設。

人類革新連盟の軌道エレベーター「天柱」の送電開始十周年式典にぶつける形で同じ日に、新型機AEU-09『AEUイナクト』はお披露目された。

発表会に各国から招待された軍事関係者は数百人。

彼らは、これから見ることになる新型兵器に、どれだけ驚かされることになるのかまだ知らなかった。それもそのはずだ。彼らは予定になかった新型兵器『ガンダム』を目の当たりにすることになるのだ。

突然現れたソレスタルビーイングの機動兵器ガンダムGN-001『エクシア』との格闘戦によって、『AEUイナクト』は、切り刻まれ破壊されてしまう。その時、敵は光り輝くエネルギーの剣を装備していた。

そう、ガンダムは、AEUが切望していたビーム兵器を搭載していたのだ。

新型機のお披露目は、AEUにとって最悪な形で終わった。欲した技術的な評価は得られず、ソレスタルビーイングの宣伝に使われてしまったのだ。その一方で、技術陣にとって、この事件は非常に収穫が大きかった。

切り刻まれた『AEUイナクト』。その機体に残されたビームによる破壊痕は、ビーム兵器の研究に貴重なデータをもたらしたのだ。

切断面を確認した技術者は、カーボン製の装甲が高熱により瞬時に溶け、冷え固まり、漆黒の鏡のような光沢を放っていたと記録している。

その後、一気に加速するかにみえたAEUのビーム開発であったが、進展は微々たるものであった。原因は、ガンダムの装備にはGN粒子が使用されており、粒子を生み出す太陽炉がなければ、ビーム兵器も創りだすことが出来なかったためだ。

得られたデータは、耐ビームコーティング装甲などに応用されたものの、アレハンドロ・コーナーによる太陽炉搭載機が各陣営に与えられ、ビーム兵器の開発そのものが凍結される結果となってしまう。

歴史に「もし」は許されないが、仮に太陽炉搭載機が現れなかったら、AEUの独自開発によるビーム武装を携帯したモビルスーツが、他陣営を圧倒していた可能性もあっただろう。

ロベール・スペイシー著『AEU』より



イオリア・シュヘンベルグによって提唱され実用化した人型汎用マシン群。ワークローダーと呼ばれる作業機から発展し、戦闘用のモビルスーツへと進化したその究極の存在として『ガンダム』が生み出された。

セイロン島での戦闘。人革軍は総崩れの状態であり、撤退に入っている。武力介入初期に撮影された貴重な一枚であるが、残念ながらガンダムの姿は土煙によって隠され、はっきりしない。

「その時は、仲間を助けるのに必死だった。ティエレンという機体は、普段なら厚い装甲に守られた頼りになるマシンだ。だが、ハッチが故障して開かなくなると、逆にその厚い装甲が仇になる。技術者のやつら、ハッチの蝶番まで丈夫に作ってやがって……。まあ、それはいい。なんとか苦勞してハッチをこじ開けて仲間を救出した時には、ガンダムは目の前だった。で、どうしたかって？ そりゃ一目散に逃げ出す以外になかったさ。ただ、おかげでこうして生き残ることが出来たって訳だ」

「ガンダムは、まるでティエレンをあざ笑うために作られたような機体だったよ。こっちは厚い装甲と高いパワーを持ってる。それと引き換えに超重量化したボディは、機体からスピードという贅沢なものを奪い去ったけどな。でも考えみてくれ、兵器ってやつは、攻撃するためのパワーと、攻撃から身を守るための防御力が重要なはずだ。その点でティエレンは、ユニオンやAEUの華奢なモビルスーツとは比べられない高性能機だと言える。ところがガンダムは、そのティエレンより高い攻撃力と防御力を持っている上に、すごい機動力まで持ってたんだ。実際、その戦闘を目にした時には、『ずるいぞ！』って口走ってたよ」

「はじめてガンダムを見た時は、その動きの速さに確かに驚かされた。それは、まるで空中を歩くような、滑るような動きだったんだ。でも、逆に『これは、もらったな』と勝利を確信したのも事実なんだ。装甲が薄いのは間違いないと思ったからね。その時、オレはティエレン長距離射撃型のガンナーを務めていた。主砲は、300mm×

50口径長滑腔砲だ。ガンダムとの距離も比較的近かった。砲弾は威力をそがれること無く、奴に届く。初弾で命中させたよ。でも、奴は無傷だった。シールドを使って弾道をそらして威力を殺したのは間違いない。おそらく機体全体の可動部を駆使した、ショックに対する瞬時の『受け』も行ってるのだろう。でも、それだけじゃ説明出来ない。明らかに装甲材から、未知の技術が使われてる。間違いない」

「これは軍としての公式なコメントではない。その点を理解して欲しい。その上で言わせてもらうが、ガンダムは確かに強力な兵器であり、我々の知らない進んだ技術も投下されている。だが、人間を模した形状、武器を追加装備して使用すること、頭部に集中したセンサー、背部のスラスター。その多くは我々の使用しているモビルスーツと同じだ。それらは技術的な延長線上にガンダムも存在していることを示しており、『未知の存在』ではないことを証明している。つまり、いずれ近い将来に追いつき、そして排除可能だということだ」

「ソレスタルビーイングが、紛争に介入する組織だということはニュースで知っていた。だが、実際に我々の国に彼らが現れた時、そして人革軍に対して攻撃を開始した時には、我々は歓喜の声を上げたのだ。正義が自分たちにあるのは知っていた。ガンダムは謎の存在だったが、正義を理解出来ないような愚か者だとは思わなかった。それで迂闊にも喜んでしまったんだ。人革軍のティエレンを切り捨てたガンダムに対し、仲間のひとりが加勢に礼を言い、反攻に入ろうとした。だが、ガンダムはその

仲間をも切り捨ててしまった。私には分かるが、奴らに正義などない。強力な兵器を手にして、それを使う喜びに溺れた狂人でしかない」

「なにも答えられない。それに私の見たことなど重要だとも思えない。君は、この世界にどれだけ紛争があると思っている？ そのすべてにガンダムは介入すると言っている。もしそれが本当なら、いずれガンダムを見たことがない人間の方が珍しいということになるだろう。つまり私の話など、『昨日の天気』の話のように、古くて価値のないものだということだ」

「シンハラ人とタミル人による民族紛争は、世界中で繰り広げられている大小様々な紛争の中の、ひとつではない。紛争地域の広さは小さく、対立の歴史は長い。そして、幾度となく停戦が行われ、その数と同じだけ銃火が交えられている。ガンダムの武力介入は、この島に一時的な停戦をもたらしたが、それは新たな開戦へのプロローグにしかならない。この島の紛争を解決したいなら、両民族すべてを根絶やしにするまで攻撃するしかないだろう。もちろん、その後はセイロン島付近に設置された軌道エレベーターへと続くパワーラインを守る人革軍を根絶やしにする必要がある。子供でも理解できることだが、これは実現不可能なことだ」

「このインタビューは、本当に名前を伏せてもらえんだろうな。組織からはコメントを控えるように通達が出てるんだ。オレとしては、ガンダムの非道さを伝えることは世界にとって重要なことだと思っている。だが、上の人間は違った考えをもっているようだ。ガンダムに関す





どんな話もソレスタルビーイングの宣伝になる。それは事実だろう。しかし、だからと言って、無視してしまえば、消えてなくなる訳じゃない。教室のいじめっ子じゃないんだぜ、ガンダムは。事実を正しく報道することが、ソレスタルビーイングに対応するための力になるというアンタたちにオレは賛同する。もちろん、報酬も忘れてもらったら困るがな」

「無我夢中でシャッターを切った。実際、メモリーがいっぱいになるまでシャッターを切ったんだ。もちろん中にはガンダムがはっきり映ってる写真もある。ソレスタルビーイングは、ガンダムを隠そうとはしないからな。奴らは自分たちの武力介入を宣伝したいんだ。その象徴であるガンダムは、文字通り広告塔だ。知ってるか、奴の頭にはご丁寧に『GUNDAM』って名前まで書かれてるんだぜ。さて、話を戻すが、はっきり映ってる写真があるのに、なぜ土煙に隠れてシルエットしか見えない写真だけを公開するのか分かるかい。こっちの方がガンダムの本質を写してるからさ。秘密のベールに包まれ、他国の軍を恐怖させる存在。出会った者は逃げるしかない。この写真はその本質を写している。ガンダムの機体がはっきり映った写真じゃ、みんなその外見に興味がいって、本質が見えなくなるんだ。報道写真は、目の前の風景を撮るんじゃない。そのモノの本質を撮るんだ」

「セイロン島におけるソレスタルビーイングの武力介入に関するインタビューメモ」  
フリーのルポライターが収集し、JNNのソレスタルビーイング担当、網江・クロスロードが所蔵。



イオリア・シュヘンベルグによって提唱された機動兵器。  
後にモビルスーツの名で知られるそれら兵器群は、  
戦場の主役であると同時に、商品としての側面も持っていた。





モビルスーツの誕生は、戦争の様相を大きく転換することになった。

そもそもは、軌道エレベーターの建設と保守（防御戦闘）のために作り出された作業用マシンであり、地上から宇宙まで伸びた長大な軌道エレベーター全域での活動が必要とされたことから、汎用性が高まっていった。

その機体サイズは、15～20メートルの範疇に収まる。これは、軌道エレベーターの内部や周辺での活動に適したサイズであった。

しかし、モビルスーツが戦闘用に転用された時、このサイズが圧倒的な優位性をもたらすことになる。

それまでの兵器に比べ巨大な機体は、厚いEカーボン製の装甲の使用を可能とし、その超重量に耐えた。

この厚い装甲を破るには、破壊力の高い火器が必要とされた。当然ながらそうした兵器は巨大であり、結果としてそれを装備出来るのは、巨大なモビルスーツだけであった。

こうして、『モビルスーツと戦えるのはモビルスーツだけ』という不文律が生まれる。

ただし、これも現在では大きく変化してきている。重量軽減効果をもたらす太陽炉搭載機の出現だ。この結果、これまでのモビルスーツのサイズを大きく超えた機体が製造されはじめている。一方、これらの超弩級の機体は、格納庫や整備システムなどこれまでのシステムが使用出来なくなることから、数はあまり多くない。一機にかかるコストも増大することから、モビルスーツ全般が超弩級サイズに変化していくとは考えにくい。

さて、先記したように歩兵が使用可能な兵器に、モビルスーツと戦えるような火器は存在しない。しかし、未だにモビルスーツを所有出来ないようなテロ組織や弱小国では、モビルスーツに対して歩兵が戦いを挑むというシーンが多く見受けられる。

特に中東やアフリカなど貧しい地域では、少年兵がモビルスーツと戦うような『絵に描いたような無謀な戦い』がよく報道されている。

これは一見して無意味な戦い方に思える。しかし、その裏には高度な戦略が存在している。この戦い方には、主にふたつの効果が期待出来る。ひとつは、心情戦だ。

現在の戦闘の多くは、必ずマスメディアによって報道される。巨大なモビルスーツがひ弱な兵士を蹂躪しているシーンは、マスコミにとって『戦争の悲惨さを伝える』

ための、格好の材料であり、彼らの『好物』と言ってもいいだろう。

一方で報道される側にとっては、すこぶる印象が悪い。どんな正義を掲げていても、一枚の陰惨な報道写真によって善悪が入れ替わることもあるのだ。少年兵を使う敵の非道さを宣伝してみても、やはりそれを殺してしまっ

ては、言い訳程度にしか聞こえない。軍の行いの印象が悪くなれば、国民の心は離れる。どんな大国でも国民の同意が得られなければ戦いを続けることは出来ない。それはこれまでの歴史が証明している事実だ。

もうひとつは、精神戦だ。一般的な人間にとって、人殺しという行為は、多大なストレスを受ける。これがモビルスーツ同士の戦いとなり、さらに戦争というパッケージで包めば、不思議と人殺し感

は薄れてしまう（実際には、これはこれで問題ではあるのだが……）。しかしながら、生身の体で貧弱な銃を手に突っ込んでくる少年兵が相手となれば、それは人殺し以外の何者でもない。自分が引いた引き金によって、路上のシミと化す子供たち。身内に子供がいなくても、まともな人間なら耐えられないだろう。現に多くの軍では、こうした戦場での経験をした兵士のカウンセリングに多大な費用をかけている。それでも戦場に復帰出来ない者も多い。ひとりのモビルスーツパイロットを育てあげるには、かなりの費用が掛かっている。それがすべて水の泡となるのだ。

一方で、少年兵は、ほとんどタダ同然で手に入る。近くの村からさらってくれば良いからだ。育てる必要がないため、戦場に出せるようになるまでの時間も短く、高度な戦闘訓練も必要ない。

費用対効果でみた場合、明らかにモビルスーツより優れている。モビルスーツに勝つことが出来る唯一の兵器が、少年兵であると言えるかもしれない。

これに対抗する兵器も存在している。情報操作と、自動制御で作戦行動にあたるオートマトンの組み合わせだ。実際、地球連邦ではこうした物が使われていたとのデータも残されている。

これも、無人兵器による殺戮であり、人道的な観点からは何も解決していない。そもそも戦争に人道的な観点など存在していないことの証明とも言えるだろう。

※ユニオン経済特区『日本』の匿名掲示板の書き込み

アザディスタン王国での内紛。改革派と保守派による戦いでは、多くの血が流れた。その中には数少ない少年兵が含まれていたようだ。





■ AEU  
[Advanced European Union]



■ 人類革新連盟  
[Human Reform League]



■ ユニオン  
[Union of Solar Energy and Free Nations]



MSER-04アンフは、その型式番号が示す通り人類革新連盟の主力機であったMSJ-04ファントンを『輸出 (Export) & レンタル (Rental)』を目的として再設計した機体である。

次世代主力機MSJ-06ティエレンとファントンの違いは、旧型機である前者が電気駆動式であるのに対し、旧型機は化石燃料式であることが挙げられる。人類革新連盟が、化石燃料の使用から脱却するのに合わせて、本拠地は主力機の座から退くこととなった。

アンフは、化石燃料による発電方式を採用していたため、必然として化石燃料の使用が可能であった中東を中心に輸出されることになった。機体名のアンフとはアラビア語で『鼻』を意味しており、アラビア語が機体名に選ばれていることから、中東向けの機体であったことが、うかがい知れる。

中東向けに輸出されていたアンフは、やがてアフリカ大陸全般にも輸出されるようになる。

これらの地域に共通しているのは、貧困であった。アンフは、モビルスーツとしては、破格の低価格であり、これらの地域で配備するには、うってつけの機体であった（他に選好肢がなかったとも言える）。故障率が低く、稀に故障した場合にも修理が容易な構造であったことも好まれた。

『中東でミサイルを撃てば、アンフに当たる』そんなジョークが真実味を持ってしまふほど、これらの地域ではモビルスーツの中にアンフが占める割合が高くなった。

中東地域での成功に気を良くした人革政府は、アンフの生産数を増大させていった。結果として一機あたりのコストが下がることになり、さらなる需要を呼び起こす結果となる。

需要の高まりとともに改良も加えられていった。特に化石燃料を必要とするパワーシステムは、中東以外の地

域に販売する際、足かせとなった。そこで人革軍技術者は、中東以外では手に入りにくい化石燃料に代わって、二酸化炭素の排出がない化学反応型燃料を使用したエンジンを開発。この新型エンジンと化石燃料型エンジンの換装は比較的容易であった。現在では、初期に生産された機体の多くも、新型エンジンに換装を終えている。

本来、旧式の機体であるアンフは、対モビルスーツ戦においては、気休め程度の戦力にしかならなかったが、それでもモビルスーツのいない戦場では、圧倒的な強さを発揮した。

アンフを主力兵器として採用するような地域では、敵となる隣国もアンフを採用しており、アンフ同士ならば互角の戦いを繰り広げることが出来た。

また、本機を語る上でははずせないのが商社の存在である。

世界中で多くの商社がアンフの販売に乗り出した。中には、兵器の輸出が禁止されている地域に向けて、『作業用』の機体を輸出し、現地で戦闘用に改修するサービスを行う者まで現れている。

さらに悪質な商社の中には、新造機と偽って、軍から払い下げられたファントンを改修して、表面だけを綺麗に直して、売りつけるような者もいた。もっとも買い手も新造機に比べ安価で買っており、そこには『買い手がいるから売り手も存在出来る』という、経済の基本的な仕組みが生きていた。

2312年現在。世界のアンフ（及びファントン）の配備数を示したのが上図である。地形が高く示されているエリアほど、配備数が多い。

一見して分かる通り、赤色に塗られた人類革新連盟での稼働機体数が最も多い。これらはファントンから改修され現役として活動している機体が多くを占めている。特にモビルスーツ戦が少ない北部では稼働率が高く、南部では、ティエレンへの置き換えが進んでいるため、総数がやや少なくなっている。

一方で、水色に塗られたユニオンの支配地域では、アンフはほとんど存在しない。アラスカ及び北米地域では、軍用には一部の実験資料機を除き存在せず、民間需要で、個人や企業が一部機能制限を加えた機体を輸入しているに留まっている。

南米では、ユニオン加盟以前に国軍で保有していた機体が、現在も残されており、運用され続けている。そのため旧式化した機体が多いのが特徴である。

他方、豪州は、作業用としての輸入が多い。作業用の大型ワークローダーとして見たとき、ユニオン製のモビルスーツより、アンフの方が丈夫でパワーがあるため好まれているようだ。戦闘用はタワーの攻防で東南アジアへ緊急展開の際のために、少数ながら保有しているのみとなる。

緑色のAEUでの配備状況は、豪州に近い。全体的な配備数そのものは少なく、またその半数が作業用である。戦闘用として配備されている機体も、モスクワなど、人類革新連盟に近い地域ほど多い。

灰色に塗り分けられた三大国家群に属さない地域、中東やアフリカでは、アンフはまさに主力兵器として君臨している。本来なら輸出出来ない禁止地域においても、多数の機体が稼働しているのが実情である。

地球連邦の誕生により世界はひとつに統合されようとしている。しかし、連邦軍の主力機であるジックスシリーズよりも、アンフの方が世界中に広く普及している。太陽炉搭載機というモビルスーツにとって飛躍的な技術革新が訪れた今でも、この事実は変わらない。

一般人にとって、これは不思議なことのように思えるかもしれない。しかし、あなたが車を買う時のことを考えて欲しい。いくら性能が良くてもレーシングカーを買おうとする人はいない。あなたが選ぶのは、安くて、故障の少ない車のはずだ。まさにそれこそアンフが、広く世界に普及している理由である。





#### 輸出用作業仕様

大型ワークローダーとして輸出専用で作られている機体。非武装になっている。兵器の輸出が禁止されている地域でも購入可能な機体であるため、輸入後に独自の武装をほどこし、戦闘用に転用されるケースが後を絶たない。



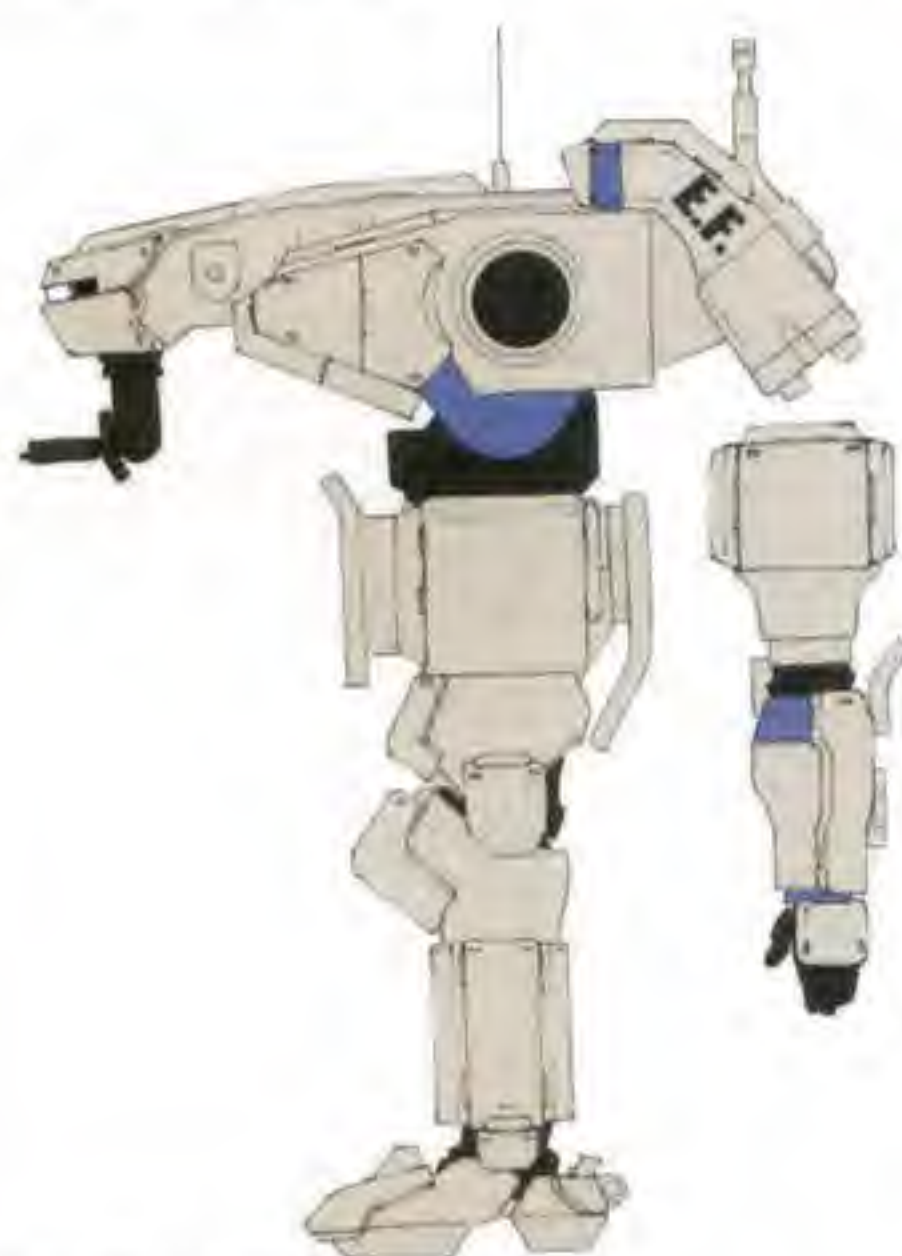
#### 人類革新連盟軍仕様

ティエレンの制式採用後も、人革軍の中で使用されているアンプ。旧主力機であったファントムと混同されることが多いが、武装などに違いが見られ、軍の資料上も別機体としてカウントされている。ただし、ファントムからの改造機が多いのも事実。



#### 工場出荷状態

無塗装で装甲表面に腐食処理のみが施されたアンプ。人類革新連盟政府はこの状態で、各地の専門商社に下ろすことが多い。商社では、オーナーとなる買い手の希望にそった塗装やマーキングを施した後に出荷する。



#### 連邦平和維持軍仕様

治安維持活動のみを想定した機体。対モビルスーツ戦を想定しておらず、対人鎮圧戦に特化している。足元と上面へのロケット弾攻撃に対して増加装甲が施され、メインカメラにもクリアーカバーが装着されている。

## MSER-04 ANF VARIATION



#### 輸出用基本仕様

中東やアフリカ大陸での使用を前提に開発された仕様。砂漠や荒地での使用を前提とした機体色が採用されている。確認されている機体でもっとも数が多く、本機を代表するイメージカラーとなっている。



#### 冬季迷彩仕様

ロシア及びヨーロッパ近地方に配備されたアンプで、夜間戦闘用に塗装された機体を現地で冬季迷彩に変更したもの。機体全体を塗装するには大量の塗料が必要なため、アンプにとって一番厄介な航空機からの攻撃を避ける目的で上面を主に塗装している。



#### AEU軍市街地戦仕様

アフリカ地域など強力なモビルスーツが存在しない地域での市街戦を想定した機体。上半身は人が見上げて空に溶け込むように見える制空迷彩。下半身は市街戦用のACU迷彩が施されている。レーダーの使用できない有視界戦闘を前提としている。



#### ユニオン軍標的用鹵獲機

アラスカ地域などへの人革軍の侵攻時に鹵獲された機体をベースとしている。ユニオン軍の陸戦MS教導群戦術研究班の所屬機として、標的機として、各種テストや訓練に運用されている。ユニオン地域では非常に珍しい機体と言える。







敦煌莫高窟NOW。	神の警告です	重要:知り合いの軍関係者からの情報。どうもガンダムが出現したらしい
今、突然、空が真っ赤に変わった。一分ぐらいで消えたんだけど、なんだろう。	でた宗教関係者。違う、宇宙人だよ	正解！> なんでもかんでもガンダムの責任。イオリアの仕業。これで解決。
夕焼け。	でた宇宙人。違う、ユダヤの陰謀さ	モビルスーツ開発史を研究してます。ガンダムにそのような機能はありません
一分だけって書いてる。よく読めよ。	でた陰謀論。違う、ガンダムさ	なら新型？
錯覚。	なんでもかんでもガンダムの責任。イオリアの仕業。これで解決。	最初に報告した者です。たしかに空が赤くなったとき通信が使えなくなりました。これってガンダムの特徴ですよね？
近くにいた人が写真を撮ってた。アップします。 <a href="#">hxxpxz://254819.dtqiVK</a>	今地図で確認した。地理的にはタクラマカン砂漠に近い。現在、ここで大規模な軍事演習が行われているはずだよな	重要:再び軍関係者の情報。ソレスタルビーイングは新型を三機投入したらしい
本当だ、真っ赤じゃん	歴史的な事件。ユニオン、人類革新連盟、AEUの合同演習。記事へのリンクは <a href="#">hxxpyj://398712.SHebTK</a>	すごい、見たい。だれかPHブリーズ
これ、どこ？	すぐに軍の仕業にしたがる人がいる。だけど、近いと言っても数百キロは離れてる。ここは避難命令も出てない所だぞ	本当かよ。軍の情報がそう簡単に出てくるとは思えない
> 敦煌莫高窟NOW。	現用兵器に、「空を赤くする」機能は、存在しない	別のサイトに新型ガンダムの写真がアップされてるらしい。こちら <a href="#">hxxaw://087267.SwyFJRT</a>
なんて読むの？	演習場のタクラマカン砂漠って、濃縮ウラン埋設施設があるってウワサ	見てきました。エロ広告かよ！
とんこうばっこうくつ	放射能かよ！	最初の者です。軍の警備隊が来ました。ここにいる人たちが全員集められるようです。また後で報告します
人類革新連盟では、大気汚染がひどいって聞いたけど、その関係じゃないかな	放射能でも、空が赤くなるようなことはないと思いますよ。科学的には	※これを最後に、すべて削除された。
空が赤い。珍しい。世界遺産認定！		

左観光客が事件の瞬間を撮影した写真。すぐにネット上で公開され、多くのコメントが寄せられることとなった。



デジタルネットワーク上では、一夜にしてスターが生まれることがある。これも、そうしたスターの生まれるまでの話のひとつだと理解して欲しい。

ELSとの戦闘が終わった直後のことだ。激しい戦闘により、宇宙には大量のデブリが漂い、このままでは危険な状態であった。ただちに連邦政府の指揮の下、大規模なデブリ回収が開始された。

兵器類の破片に混ざって回収されたそれは、球体をした独立型AIだった。長時間内部電源を失った状態にあり、宇宙空間の放射線にさらされたこともあって、内部の電子回路には著しい損傷が見られた。回収業者は、一応の復旧を試みたものの、電源が一瞬入っただけで、すぐに再びダウンしてしまった。この一瞬の電源回復時、独立型AIは一枚の画像データを出力した。それは独立型AIが見た光景の様であった。空中に浮かぶ艦船。モビルスーツの頭部と思われる一部。そしてそのパイロットらしき女性だ。データを見た者は、すぐにそれが何を撮影したものなのかを理解した。ソレスタルビーイングの艦船とガンダム、そしてガンダムマイスターだ。それはガンダムスローネとして知られる、世で最も忌み嫌われているガンダムの一機であった。「では、この女性がスローネのマイスターなのか?」。とても信じられない。女性は無邪気な笑顔を浮かべていた。そのデータを手にした者は、本来ならすぐに連邦政府に届け出るべきだった。しかし、彼はこれをデータネットワーク上に故意に流失させる。データは瞬く間に広がった。その一部は政府機関によって削除されたが、削除されるより速い速度で伝播した。これを見た者の反応は様々であった。ソレスタルビーイングの極秘写真だと信じる者、逆にねつ造だと否定する者。その一方で、写真に大きく映し出された女性に対して、憎悪を向ける者は少数であった。いや、はっきりと好意を向ける者が圧倒的であった。

デジタルネットワーク上において、彼女がスターとなったことだけは、だれにも否定出来ない事実であった。

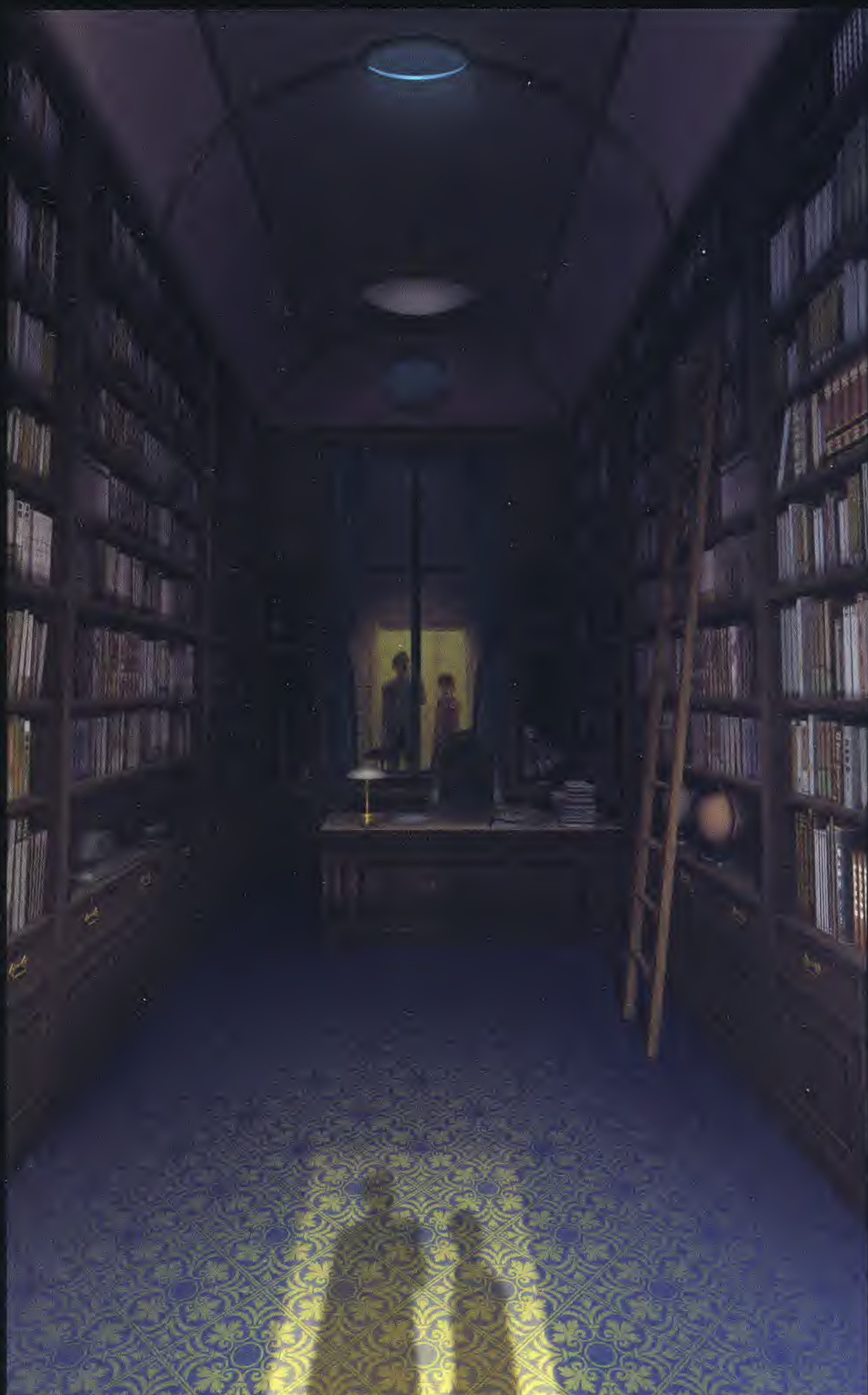
右:ソレスタルビーイングの艦船に加え、補給を受けるガンダムとそのパイロットが映し出された写真。独立型AIから回収されたとされる写真。(Web上より転載)













人類は、一人一人が独立した存在であるが、  
『言葉』を使い、個々が得た知識を次の世代に伝えることが出来た。  
一方、異星体ELSは、種全体で一つの意識を共有した。  
つまり、知性の形にも、その継承にも、決まったルールはないのだ。

「レイフ・エイフマンについて本を書かないか」

なじみの編集から提案された時、正直それほど乗り気ではなかった。

地球連邦が成立する前に、ソレスタルビーイングのガンダムの攻撃によって、命を落としたユニオンの技術者。名機と言われるユニオンフラッグの開発者。

教授については、それぐらいの知識しか持ちあわせていなかったからだ。

「なぜ、その人の本を？」

私の質問に答えるかわりに編集は一枚の写真を取りだした。うす暗い部屋を写したものだ。

「エイフマン教授の書斎の写真だ」

そう言った編集が、写真の中央、窓ガラスに映り込んだ人物を指さした。

「そして、彼がこの企画を持ち込んだ」

そこに映り込んでいるのは一組の男女だった。女性に見覚えは無かったが、男性はすぐにだれだか分かった。

「ビリー・カタギリか……」

「ご名答」

その男は、地球連邦で兵器開発に携わり、イノベイドの技術に頼ることなく、太陽炉のシステム解析を成し遂げた。異星体ELSとの接触時も、政府の依頼で、その分析に奔走している。歴史的に大きな事件に何度も関わりながら、マスコミに出たがらないことでも有名だった。「恥ずかしい」というのが、本人の弁だが、そんな子供のような言い訳などありえない。何か大きな秘密を持っているのではないか、というのが、マスコミ各社の共通見解でもある。

「どお、興味が湧いた？」

編集の意図は明確だ。教授の取材と見せかけて、カタギリ氏を取材しろということだ。最悪、カタギリ氏について何も分からなくても、エイフマン教授を扱った本に『カタギリ氏による全面協力』と入れられれば、間違った期待を持った人たちに売れるだろう。

私は、今一度、写真に視線を落とした。

壁一面、びっしりと並んだ書籍類。さらに、所々に模型が並べられている。

スプートニクに、ダ・ヴィンチのヘリコプター。サターンロケットに、月着陸船。スペースシャトルまである。ひとつだけ机の上に出されているのは、ライトフラ

イヤーだろうか……。

写真を見ていて、私はエイフマン教授という人物に興味が湧いてきた。

部屋を彩る模型の数々。それは、人類の英知の歴史を彩ってきた物だ。それらを書斎に配置した教授が、人類をどれだけ愛し、そして技術の伝承をとっても大切に考えていたであろうことが、見て取れた。

「引き受けます。エイフマン教授ご本人に興味を湧きましたから」

不思議そうな顔をする担当編集に別れを告げ、私はすぐに取材を開始した。最初に会うのは、やはりカタギリ氏だ。

カタギリ氏の提供してくれた教授に関する資料は大量だったが、良く整理されていた。

加えて本人からひとつひとつ説明を受ける。

「この写真。教授の遺品整理の時に撮影したのだけど……」

カタギリ氏は、例の写真を手にしていて。

「学生時代からよく資料整理を手伝うために、この部屋に来たんだ……教授はよく『宝探し』を仕掛けてきてね。わざとボクに見付けさせるための物を部屋に隠していた……そうだ、この時も『お宝』を見付けたんだった」

「なんです、それは？」

私は、軽い気持ちで問うた。だが、戻ってきた答えは歴史的にも重要な一言であった。聞いた途端に、震えが走った。

「教授が解析したガンダムのエンジンユニットの理論メモ」

「えっ……」

「ボクは、そのメモを解析し、GNドライブによるトランザムシステムを実現することが出来た。すべては教授のおかげなんだよ」

教授の死は突然のものであり、カタギリ氏に見付けさせるためにメモをおいていた訳ではないだろう。だが、私にも、そうであったかのように思えた。

師は死してなお、持てる知識を弟子に伝えたのだ。

右:ビリー・カタギリ氏が、エイフマン教授の自宅の書斎を撮影した写真。遺言により、カタギリ氏は、教授の遺品の整理を言いつかつていた。部屋の各所に配置された小物が、教授の性格を良く現している。









ユニオン領アイリス社の研究施設内で撮影された写真。グラハム・エーカー操縦によるオーバーフラッグの攻撃により、ガンダム一機の腕が切り落とされた。それまで回収されたガンダムのパーツの中では最大級のものであり、ここから多くの情報が解析されることとなる。

2307年。突如現れたガンダム。そしてそれを運用する私設武力組織ソレスタルビーイング。彼らは、数百年は進んだ技術を持ち、現用兵器ではまったく太刀打ちする事が出来なかった。こうした状況を打破するため、各国が「対ガンダム」の名目の下で協力体制を確立し、4機しか存在していないと思われたガンダムに、数に物を言わせた物量作戦を展開する。しかし、これに対してソレスタルビーイング側は、新たに3機のガンダムを戦線に投入。各国の物量戦は、たった3機という少数の増援を行ったソレスタルビーイング側に敗れてしまう。

この戦いでは、表向きは協力し合っていた各国軍も、それぞれ他国を出し抜いてガンダムを入手することを目的としていたと言われている。

それまでガンダムの鹵獲は、人類革新連盟によって、飛行可変型が一時的に鹵獲された以外には一度も成功しておらず、入手出来たのは、一部のパーツ類のみであった。それらガンダムが戦場に残すパーツ類は、どれもありふれた技術しか使われておらず、結局は「見せて良い」ものでしかなかった。幾つかの戦闘では、ガンダムが重要な装備類（格闘戦用のソードや、シールドなど）を残すこともあったが、いずれも軍による回収の前に戦場から消失してしまった。そのため、ソレスタルビーイングには、その活動をサポートする組織の存在が考えられたが、実際に確認されたことはない。

この「ガンダムの技術を入手する」戦いに最初の勝利を収めることになったのは、ユニオン軍であった。

アイオワのアイリス社の軍事工場。ここを襲った新型ガンダムの一機に対し、グラハム・エーカーが操縦するオーバーフラッグが交戦。近接戦闘により、敵機体が落としたビームサーベルを奪取。これを使用して、ガンダムの右腕を切り落とすことに成功したのだ。

切り落とされた腕は、すぐに爆発した。おそらく機密保持のための処理が、予め施されていたものと考えられる。実際に回収された残骸は、腕のパーツも、その時装備されていた銃に関しても、動力部に関係するパーツが大きく欠損していた。そのため、ガンダムが使用している謎の動力源については、ここでも技術的な情報を得ることは出来なかった。

回収された残骸は、アイリス社に運び込まれた。民間とはいえユニオン軍の兵器開発に携わっていたこの工場のすぐ側で戦闘が行われたことは、ユニオンにとって幸運であったと言える。社の技術者たちはただちに残骸の解析を開始。先に記したとおり動力に関する技術は得られなかったものの、装甲や骨格材など、ガンダムに投下された新たな技術を獲得することになる。

その数ヶ月後。ソレスタルビーイングの裏切者によってもたらされたモビルスーツが各国に配備され、一気に各国の技術的な格差は縮まってしまう。

だが、この残骸類から得られたデータは、グラハム・エーカーがソレスタルビーイングとの最終戦で搭乗することになる太陽炉を搭載したフラッグ『ユニオンフラッグカスタムⅡ』（通称GNフラッグ）の開発に活かされる。短期間でフラッグに太陽炉搭載機としての基本性能を与えることは、入手していた骨格材のデータなどがなければ実現しなかっただろう。なお、本機の武装は先の戦いで手に入れたガンダムのビームサーベルが採用されていた。







ガンダムは、まさに最強の名にふさわしい存在だった。  
しかし、やがて滅ぼされる日が来た。  
成し遂げたのは、疑似太陽炉搭載機を配備した国連軍。  
中心となったのは金色に輝く機体であった。

イノベーターを名乗るイノベイドの存在が明らかとな  
って数年が過ぎた。彼らは、ヴェーダによって作られた  
生体端末であり、人間として社会の中にも多数が溶け込  
んでいる。今ではガンダムは姿を消した（それでも未だ  
に彼らは抑止力として、その影響力を社会に及ぼしてい  
る）。そしてヴェーダが格納された宇宙船「ソレスタルビ  
ーイング」は、地球連邦政府の管理下に置かれている。  
人間社会の中に存在するイノベイドの一部は、人類への  
奉仕の一環として、連邦に協力する者もいた。

イノベイドは、人類が知らなかった多くの情報を持っ  
ていた。

特に地球連邦が成立する前、国連軍がソレスタルビー  
イングに勝利した戦いについて、我々が知っている歴史  
の裏には、イノベイドと関わりが深い、隠された事実が  
あった。

一般に知られているように、無敵を誇ったガンダムに、  
国連軍が勝利することが出来たのは、ガンダムに搭載さ  
れているエンジンユニット「太陽炉」に匹敵する性能を持  
つ、「疑似太陽炉」の開発に成功したことが大きい。

このエンジンユニットについて、当時、一般社会には  
ユニオン、AEU、人類革新連盟を中心とする超国家群が  
協力し合って開発に成功したものであるかのように発表  
された。しかし、実際にはそれは、イノベイドと結託し  
たソレスタルビーイングの裏切り者から、もたらされた  
物だった。

裏切り者の名は、アレハンドロ・コーナー。国連大使  
の肩書きを持つ彼は、古くから組織への裏切りを計画し、  
推し進めていた。組織でも裏切り者に対応するため、何  
重にも防御策を講じていたようだが、アレハンドロは、  
これを見事に突破している。彼の裏切りを成功に導いた  
要因は、組織内で製造工程や設計データが秘匿されてい  
た太陽炉を、完全とは言えないまでもコピーし、量産で  
きたことが大きかった。

アレハンドロは、疑似太陽炉30基とそれを搭載するた  
めの専用機を国連軍に提供、さらに自身は疑似太陽炉7  
基を搭載したモビルアーマー「アルヴァトーレ」を駆り、  
ソレスタルビーイングとの最終戦に出撃している。

GNMA-XCVⅡ アルヴァトーレは、中にモビルスーツ  
を内蔵する。GNMS-XCVⅡ アルヴァアロンである。本  
来、アルヴァトーレは、モビルスーツであるアルヴァア  
ロンの強化パーツでしかない。この関係を見てガンダム  
に用意されていた合体方式の支援マシンを思い出した人  
もいるだろう。実際、本機はソレスタルビーイングのガ

ンダムの技術を投入し作り出されたものだ。

主に設計のベースとして使われたのは、CBY-001 1 ガ  
ンダムである（CB-0000G/C リボーンズガンダムのベ  
ース機として知られる）。ただし、モビルスーツとして高  
い汎用性を持つベース機に対し、本機は、ただ力で押す  
だけの単調な機体に変えられている。そうした仕様変更  
は、ミッションに合わせたものであったようだ。実際に  
本機は、大火力によって、ソレスタルビーイングの母艦  
を沈め、国連軍の勝利に大きく貢献している。

本機には、これ以前も、これ以後にも存在しない、大  
きな特徴がある。それは装甲表面が非常に目立つ黄金色  
であったことだ。これは機体表面に特殊なコーティング  
を施したもので、敵からの粒子ビームを拡散することで、  
防御に有利に働いた。ただし、実際にはその効果はかな  
り限定的なものであり、わざわざ戦場で目立つ黄金色に  
してまで採用されるべきものではなかった。その証拠に、  
この黄金色のコーティングを採用した機体は、本機以外  
には製造されていない。

一部では、パイロットの「趣味」であったと断定する者  
もいる。確かにアルヴァトーレ（及びアルヴァアロン）  
のパイロットであるアレハンドロ・コーナーが、持ち物  
や装飾品に黄金色を好んだとの記録も残されている。

だが、世界を大きく動かそうとした男と、その愛機の  
最大の特徴を「趣味」で片付けるのは、あまりにも乱暴で  
ある。本当の意味を知るためには、彼が求めた「結果」  
について考えてみる必要があるだろう。アレハンドロは、  
ガンダムを打ち破り、ソレスタルビーイングを崩壊させ  
ようとした。実際に彼はこれに成功するものの、自身の  
命を失ってしまう。彼が望んだように、この戦いで彼が  
生き残り勝利していれば、最大の功績をあげた彼は人々  
から英雄視されたことだろう。この時、黄金に輝く機動  
兵器は、強いインパクトがあり、揺るぎない英雄像を彼  
に与えることになったことだろう。

そう考えれば、この黄金の装甲が、勝利後の政治的な  
戦略のための装備であったと、理解出来るのではないだ  
ろうか。

『奇想機動兵器——その意外な機能』より

著／ロベール・スペイシー

左:出撃準備中のアルヴァトーレ。内部に格納されたアルヴァアロンの  
姿が外部装甲の隙間から確認出来る。整備士と会話しているパイ  
ロットのアレハンドロ・コーナーの姿も写っている(格納庫内の監視カ  
メラの映像)。





アレハンドロ・コーナーという人物について、その知名度に反して、多くを知るものは少ない。

我々（イノベイドの中から選ばれた『六人の仲間』）は、ヴェーダから特別に情報をダウンロードされているため、彼についても、一般的に知られているより多くの情報を得ている。私は、その求められる役割をより円滑に進めるため、『監視者』である彼について記す。

ソレスタルビーイングの監視者には、二つのタイプが存在する。ひとつは、その時代に大きな影響力を持つ個人。そして代々役割を世襲してきた一族だ。アレハンドロは、後者に属する。

コーナー家は、代々監視者の役割を担ってきた。そして、驚愕すべき事にかなり古い時代から組織に対する裏切りも計画していたようだ。実際、疑似太陽炉の開発の

切っ掛けとなった『太陽炉の設計データを内蔵した独立端末の発見』は、コーナー家が、国連の事業に偽装して行った木星探査によって見つけ出したものであり、これは彼の父の代に起きた出来事である。

設計データを入手してすぐに、コーナー家では、疑似太陽炉の生産に着手した。同時にそれを操縦するためのパイロットの育成にも着手した。なぜなら、ガンダムを打ち破ったパイロットはそのまま英雄視されることとなる。世界統一後の一族による支配を目論むコーナー家としては、息のかかったパイロットによる勝利が必要だった。

コーナー家では、一族の長となるアレハンドロに対して、幼い頃から英才教育を施した。政治学はもちろん、先に示した勝利者となるためパイロットとしての技能も

習得させている。アレハンドロは、このため国連大使となる前は、ユニオン軍に所属していた時期がある。

一方で、アレハンドロ自身は、その存在を知ることとなったイノベイドの一人から遺伝子提供を得て、ドクター・クレエ・リヒカルトの協力のもと、遺伝子操作によるガンダムマイスターの製造にも着手している。余計となるが、木星で発見された独立端末は、後にこのマイスターのひとりに渡されている。

彼らは、セカンドチームとして計画に登場。ソレスタルビーイングへの社会的反発を強めるのに役立っている。なお、当時、セカンドチームについて監視者として彼らを容認する議決が成されているが、この時、アレハンドロは、容認へ向けて意見の調整を行っている。

パイロットとしてのアレハンドロは、優秀であったと





ソレスタルビーイングとの最終戦『フォーリンエンジェルス』に参加するため、部隊の集合ポイントへと向かう、アルヴァーレを中心とする部隊。GN-Xも含め、疑似太陽炉の放つ、赤い光が印象的だ。同行した報道関係者による撮影。



ユニオン軍に所属していた頃のアレハンドロ・コーナーの写真。背景に写し出されているユニオンリアルドのパイロットを務めていた。よく知られる国連所属の時代より若く、表情も精悍に感じられる。この時すでに野望を持っていた。

記録されている。しかしながらガンダムマイスターを務めあげるほどの能力ではなかったようだ。実際、ガンダムとの最終決戦で使用された疑似太陽炉搭載機には、戦闘支援用のAIが搭載されており、遠距離射撃などの単純な戦闘行為は、すべてこれが担当していた。

歴史に記されたようにアレハンドロ・コーナーは、ソレスタルビーイングとの最終戦において、戦死した。

本来、彼が戦いの最前線に出る必要はなく、裏方に徹していれば、このような事態にはならなかっただろう。

しかしながら、一族の長年の野望を叶えるため、彼は戦場に立った。世界統一後に、その頂点に立つためには、「ただ武器を渡した者」ではなく、実戦での成果が必要であると思ったからだ。同時に彼が持つ「英雄へのあこがれ」が強く影響しているのだろう。

もちろん、コーナー家の裏切りを知り、それを自身の野望のために利用したイノベイドのひとり、リボンズ・アルマークの思惑も大きく影響していることは否定出来ない。※彼については、及ぼした影響も大きく、多岐に渡る。ここには記さず別のレポートとしたい。

監視者の権限は、コーナー家のように悪用した場合には、計画に対する大きな脅威となる。一方で、ヴェーダは『振り幅を持った計画の進行』を基本理念としているため、裏切り行為に気付いても、それが致命的なものとならない限り、容認することがある。コーナー家とリボンズによる計画の歪みも、ヴェーダはぎりぎりの所まで容認し続けた。結果として、計画はまだ守られているが、この事によって最終的な人類の進化にどんな影響が起こるのかは、未知数である。

※テリシラ・ヘルフィーの個人的レポートより









ソレスタルビーイングのガンダムは、それが活動していた時期において、数百年は進んだテクノロジーを使用したマシンであった。そのため敵対する各国家群は、あらゆる手を使ってその機体の入手に奔走した。しかしながら、幾度かの決定的なチャンスに恵まれながら、なかなか鹵獲は実現しなかった。この裏には、鹵獲という事態に対し、ソレスタルビーイングが非常に警戒していたと同時に、サポート部隊による回収が行われていた事実が挙げられる。

だが、やがてガンダムの一機が人類革新連盟の技術スタッフの手に渡ることになる。GN-003 ガンダムキュリオスである。この可変機体は、過去にも人革軍によって鹵獲寸前までいったものの、逃げられたという経緯があった。今回、国連軍の一部として戦闘に参加していた部隊が、パイロットと共に本機の鹵獲に成功したのだ。ただし、鹵獲された機体は完全な形ではなかった。メインエンジンユニットである太陽炉は無く、手足も大きく欠損した状態であった。人類革新連盟の技術者たちは、それでもこの機体から多くの情報を引き出すことに成功する。他国家の干渉を避けるため、機体は地上に降ろされることなく、解析作業はすべて宇宙艦の格納庫中で行われた。キュリオスには、疑似太陽炉が搭載され、失われた手足にはジンクスをベースとした新開発のパーツが転用された（これは開発中であった次世代機アヘッドのテスト用のパーツである）。ここで得られた技術は、主に粒子伝達系の向上技術など基礎技術であったが、それらは人革軍の技術スタッフたちの立場を強固にする要因となった。結果として彼らは、アヘッド、ノーヘッドと次世代機の開発を担うことになる。なお、この鹵獲されたキュリオスがその後どうなったのか、明確な資料は残されていない。

左:宇宙艦の格納庫。鹵獲されたキュリオスに対して、ジンクス系のパーツを使用した実験が行われた(人類革新連盟技術部の記録映像)



Information magazine that runs after movement of the world

# NewsWalk



## EVOLUTION

Special interview:

**Patrick Colasour**

He is one of the former AEU's top ace pilots  
and the first machine pilot of New Generation MS.



戦場や、軍事施設。そうした戦いの現場だけが、戦争を写す鏡ではない。  
時には、道路脇のブックスタンドで売っている雑誌にこそ、  
真実が現れることもある。

国連軍との戦いにより、ソレスタルビーイングは崩壊した。だが、戦いがこれで終わったわけではない。新たな戦いが、新たな戦場で開始されていたのだ。かつて大きく三つに分裂していた世界は、共通の敵を前にして、国際連合を中心に結束した。それ故、敵を倒してしまった今だからこそ、分裂の危機が迫っていた。国際連合は速やかに、地球連邦という統一政府の樹立へ向かって動いた。その動きは、あまりに急であり独善的であったため、各地にその動きに反対する国家や組織を生むことになった。やがて「カタロン」と呼ばれることになる、反地球連邦組織の誕生である。だが、「カタロン」の意志に反し、彼らは統一世界にとって「新たな敵」として機能し、地球連邦を結束させる役割を少なからず持つことになってしまう。敵が存在すれば、対抗するための力が必要となる。国際連合（後の地球連邦）では、「新たな力」として、国連軍を再編する。こうして世界を一つに統合し、恒久的な平和を維持するために必要な二つの要素、「新たな敵」と「敵と戦うための力」が揃うことになった。

再編された国連軍に配備されたのが、先の戦いでソレスタルビーイングを打ち破ったジンクスである。戦時中に広く報道され、民衆に強いインパクトを持って受け入れられていた本機は、新たな力の象徴としても、申し分

ない存在であった。新たに本機が量産のため生産ラインに乗ったとき、統一政府はこれを大々的に宣伝した。世界各地の有名誌の表紙を、ロールアウトしたジンクス量産一号機が飾り、写真を掲載した雑誌のすべてが、来るべき未来について、勇ましくも幸福な未来像を謳い上げた。「敵」と「力」がそろったことで、世界は、統一政府の思い描いたように紡がれようとしていた。

他方で、あまりに偏った報道は、一部の人間の心に不信感を芽生えさせる。ある者は、見えているものを疑い、裏にあるものを探ろうとした。そうした者の中でも真実にたどり着いた者は一部であり、さらに真実を知ったとしても、統一政府の目を逃れ、長く生き残れる者はほとんどいなかった。仮に生き残ったとしても、その発言は徹底的に無視され、世界に対して大きな影響を与えることはなかった。それでも、そうした者たちが、この世界から消えて無くなることはなかった。マスコミによって繰り返される連邦への賛歌は、多くの市民の結束を高めると同時に、少数ながら真実を知ろうする者も生みだし続けたからだ。

左:国際連合の管理体制の下、量産化に成功したGNX-603Tジンクス。その雄姿は、世界平和を象徴するものであった。この表紙は公開された一号機を特集した雑誌の一冊である。





ジークスは、太陽炉を搭載しながらガンダムではない異端の存在として生まれ  
やがて生み出される多くの太陽炉搭載機の母体となった。  
その誕生からの発展の歴史には、世界に訪れた変革が、そのまま凝縮されている。



マスコミに公開された一号機。夕焼けの中を飛行するその姿は、搭載された太陽炉(タウ型)とリンクし、見るものに神秘的な感動を与えた。

ガンダムという悪夢を、忘れた者はいない……。

西暦2307年、ソレスタルビーイングは突如現れた。武力介入によって、世界平和を目指そうとした狂人たちの集団だ。それが矛盾した考えであり、実現不可能であることは子供でも理解出来るだろう。

そんな彼らが所有していたモビルスーツこそ、ガンダムであった。間違った思想のため世界全体を敵として、無差別テロを繰り広げた悪劣な武力。悲しいことに、この機体はそれまでのモビルスーツを凌駕し、世界を窮地に追い込むだけのパワーを持っていた。

多くの尊い命が失われた。

しかし、世界はただ暴力に耐えていただけではなかった。

西暦2308年。世界各国が協力し、新たに集結した国連軍によって、ソレスタルビーイングは討ち滅ぼされる。

この時に国連軍が使った“聖なる鎧”がジンクスと名づけられたモビルスーツである。

この機体について、人々はあまり多くを知らない。

映像としては、国連軍発足時に公開されたものの程度しかなく、実際に稼働し戦闘している映像となると、かなり処理が入った断片的なものしかない。

そのため、「それは、国際連合軍によって開発された次世代のモビルスーツであり、ガンダムに搭載されていたシステムを発展させた物を採用している」機体。一般的に知られているのは、これぐらいだろう。

それ以外に流布している情報のほとんどは、デマカセである。悲しいことだが、世界には平和統一を阻止して、再び人類を暗黒の時代へと引き戻そうという間違った思想の持ち主がいる(認めたくないが、我々マスコミ関係者にも、そうした人間はいる。彼らは自分たちの主義主張のためというより、金儲けのためにデタラメでセンセーショナルな記事を書き続ける)。

このようにジンクスの情報は非常に限られている。

しかし、それには正当な理由がある。なぜなら、国連軍がこの機体の強力さ故に、情報を厳重に管理していたからだ。もし機体そのものがテロリストの手に渡りでもすれば、ガンダムの恐怖を再び繰り返すことになりかねない。

しかし、時代は移り変わった。

今年、西暦2311年。国際連合は、地球連邦へと生まれ変わった。これに合わせて国連軍も地球連邦平和維持軍へと生まれ変わる予定になっている。現在は、各国の軍の解体が進められているところであり、正式な発足は一年後を目指している。

地球連邦平和維持軍——世界の平和を守る彼らが、その主力機として採用を予定しているのが、ジンクスである。

軍では、平和維持活動を推進するため、この機体の量産化を決定している。同時に、広く一般市民にもこの機体についての理解を得るため、先行してロールアウトした一号機が、マスコミに向けて公表されることとなった。

多くのマスコミが取材に参加する中で、本誌『NewsWalk』は特別な取材を許された。

本誌が、全世界に向けて情報を発信しており、極めて高い公共性を維持していると、認められたのだ。

なお、本誌は現在26ヶ国語版があり、300カ国の読者に読まれている。これは連邦加盟国の九割の読者をカバーしていることになる。

機体の稼働レポートでは、100枚を越える写真類を掲載している。その中には、連邦広報部との度重なる交渉の末、掲載を許可された写真も少なくない。それらは、他誌では絶対に見ることの出来ないものだと自負している。

そうした機密性の高い写真だけでなく、本誌ではジンクスという機体が内面的に有している“美しさ”や“神秘性”を表現した写真も積極的に掲載している。

特に注目して欲しいのは、夕日をバックに飛行するジンクスを写した一葉である。

太陽炉という特殊なエンジンユニットを搭載したジンクスが、太陽とコラボし、神秘的な世界を紡ぎ出している。

先に書いたように、ジンクスはガンダムの技術から生まれた。天使から墮天使が生まれたのと、ちょうど逆だ。この一葉は、ジンクスが、ガンダムという墮天使から生み出された、救いの天使であることを充分に実感してもらえるものだ。

この写真を含め、20枚の写真については、デジタルメモリーも用意されている。購読者IDでダウンロード可能となっているので、活用して欲しい。

また、本誌では充実した機体のレポートに加え、正規パイロットのひとりであるパトリック・コーラサワー氏の独占特別インタビューも掲載している。氏は、ソレスタルビーイングを崩壊させた西暦2308年の戦いでも、大きく機体を損傷させながらも、ガンダムの撃破に成功し、生還を果たしている。まさに勝利の女神に愛されたエースパイロットである。インタビューで、氏のウイットに富み、親しみやすい人柄に触れて欲しい。

『NewsWalk』特派員・軍事ジャーナリスト  
／アナー・ウガイ



右:軍の施設に入ってすぐ、移動中の車両から撮影。ジnkスの最大の特徴であり、ガンダムから引き継いだ『太陽炉』がはっきり映し出されている。撮影許可エリア外だったため、この写真の公表は許可されなかった。

下:性能実験の模様。ここでは一切撮影は認められず、軍が用意した素材だけを後日提供された。映像はデータ解析用の処理が入っている。何度か行った実験のうちの一回であることが分かる。他の回ではどのような結果が出たのだろうか。



#### GNX-603Tジnkス。

ガンダムを打ち倒したこの強力な兵器について、国連は、すべてを隠し真実を歪めようとしている。

ソレスタルビーイングとの戦いに初めて投入された本機は、多くの信頼できる証言から、国連大使であったアレハンドロ・コーナーによって、国連軍にもたらされた物だということが、ほぼ証明されている。

コーナーは、ソレスタルビーイングが活動していた時期には、マスコミでの露出も多い人物であったため、その名を聞き覚えている人もいるだろう。中東のアザディスタン王国を訪問し、第一皇女マリナ・イスマイルに謁見した時の写真は、彼を紹介する時に頻繁に使われている。

コーナーは、ソレスタルビーイングのメンバーでありながら、理由は不明ながら組織を裏切り、ガンダムに匹敵する兵器を国連に提供した。

彼は、世界各地のファクトリーを使い、部品単位でジnkスを生産した。それぞれの部品はワークローダーの部品として発注されており、誰もそれがガンダムと戦うための兵器とは気づかずに生産に携わっていた。

最終的に軌道エレベーター内のファクトリーで組み上げられたジnkスは、三十機(異説では二十九機)。

そのすべてがソレスタルビーイングとの決戦に投入さ





れている。

そして、歴史に刻まれた通り、ジンクスはガンダムを打ち破り、その脅威から世界を救うことになった。

これをきっかけに世界は統一に向かって動き出す。国連を母体として地球連邦が作られ、国連軍は地球連邦軍へと生まれ変わろうとしている。

この状況下にあっても、国連ではジンクスとコーナーの関係を認めようとしないう。あくまでもガンダムを倒した兵器は自分たちの手で開発したことにはしたいという意思が強く感じられる。確かにソレスタルビーイングの裏切り者から提供された機体で勝ったのでは、内輪もめに付き合わされたという印象を拭えない。

そして、この話題に先日新たな展開があった。

地球連邦平和維持軍の発足を前に、軍でのジンクスの制式採用が決まり、量産一号機が公開されたのだ。

国連軍がソレスタルビーイングを壊滅させてから、すでに三年が経過している。ガンダムとの戦いでは、戦闘に参加したジンクスのほぼすべてが失われた。

平和維持のためには、本来ならすぐにでも新たな機体を生産するべきだった。だが、国連は三年間、ジンクスの量産を行わなかった。

この疑念に対して国連では「ジンクス量産の決定は慎重さが求められる。結果として、議会での承認に時間が

かかった」としている。

確かにジンクスは、強力な兵器であり、その運用には慎重さが求められる。それは事実だ。

しかし、この三年間での世界的な紛争の広がりを見れば、ジンクスほどの強力な抑止力を投入しなかった理由が「議会の承認が得られなかった」では、あまりに説得力がない。

やはりソレスタルビーイングを壊滅させたジンクスは、アレハンドロ・コーナーによる提供であったのだ。国連としては、早期にジンクスの量産を行いたかったが、太陽炉という未知のシステムを搭載した機体を解析し、量産体制を整えるまでに、三年を費やしてしまったのだろう。

なお、一号機の組み立ては国連が管理する軌道エレベーター内のファクトリーによって行われた。これは、コーナーと協力関係にあったとされる軌道エレベーター公社総裁ラグナ・ハーヴェイがもともと所有していた施設である。このことは、一号機の生産はなんとか連邦主導で出来たものの、まだ施設は裏切り者たちの物を使用しているのではないかと疑いたくなる。

一号機の公表と合わせ、ジンクスの後継機についても発表された。すでにエースパイロット専用機アドヴァンスドや、装備特化型のジンクスⅡなどが、設計を終えているらしい。連邦では、平和維持軍の発足する一年後には、さらに進化した後継機を正式採用すると公言している。

そのため開發生産体制の強化も予定されており、主要大陸すべてにジンクスの生産工場を建設する。各国軍の解体を進める中で、大幅な軍備増強にも取れるが、これは、世界規模での平和維持のため不可欠との説明がなされている。

さて、ジンクス制式量産一号機についても触れておきたい。この発表は多くのマスコミを集められ行われた。事前に申請すれば、基本的に参加が許可される開かれたものであった。ただし、記事として公表するためには、連邦の広報課のチェックを受けなくてはならない。

公表されたジンクスは、青みがかったグレーを基調としたカラーであった。ガンダムを倒したジンクスのグレーの機体色と大きくは変えないことで、平和を守る強力なイメージを保持しながら、新しさをアピールしているようだ。以後、これが連邦の制式採用カラーとなるらしく、ジンクスの隣に並べられたオーバーフラッグまで、同じカラーに統一されていた。

『ジンクス その裏側』

匿名でネットワークに公開された記事



# A.D.2312-2364

ソレスタルビーイングは国連軍との総力戦に敗れた。  
共通の敵を打ち破ったことで、人類社会はひとつの組織「地球連邦」樹立に向かう。  
その中で平和維持軍、そしてが独立治安維持部隊「アロウズ」が編成される。





### 独立治安維持部隊「アロウズ」

地球連邦軍から、独立した指揮系統を持つ部隊。  
おもに反連邦組織への取り締まりのために活動。非人道的な行いも多かった。



0052335875/05/22/11/24/05







カタロンという組織は、人類の歴史の中でも希有な存在である。反地球連邦という旗印の下に集った彼らは、全世界に存在し、それぞれが緩やかに連携していた。これほど広範囲に広がった反体制組織は、歴史上、カタロンだけである。

彼らの中で軍事力を担った者は、各国軍が解体される中で正規軍を追われた者たちであった。そのため、カタロンでは、AEU、ユニオン、人革軍のそれぞれの装備がそのまま混在して使われるという状況が出現している。これは整備や補給の面で、非常に不利であった。すべて三系統を用意する必要があったからだ。一方で、軍の解体によって、こうした古い機体は手に入り易く、また、数も潤沢であった。また専門施設を必要とする太陽炉搭載機と違い、これらの機体はある程度の故障なら、どこでも修理することが可能であった(残念ながら、すべての修理が施設無しで出来るわけではなかったが)。結果、カタロンの軍事施設は、連邦の予想もしない所にも作られている。町中など設備の整った所はもちろん、砂漠のど真ん中に穴を掘って作られた基地まで存在していたのだ。

比較的多くの軍事力を保有していたカタロンであったが、総合的な軍事力では、太陽炉搭載機を有する連邦軍には遠く及ばなかった。そのため、カタロンでは、力に対抗するだけでなく、政治的な活動を含む情報戦も活発に行っていた。ただし、情報統制を敷く連邦政府に対して、この活動も決定打とはならなかったのも事実だ。一方で、後に連邦政府が崩壊、新たな枠組みで再編された時には、「非武力による活動」がカタロンへの評価を高めることになる。新たなメンバーで構成し直された地球連邦政府には、カタロンのメンバーの一部も迎え入れられている。先に記したように、カタロンの組織は、広範囲に広がっていたため、地域による性質の差も大きかった。彼らがどのような組織であったのかを研究するためには、今後もあらゆる資料を集め、分析を進める必要があるだろう。

左:壊滅したカタロンのオーストラリア基地から押収されたカメラのデータ。ディスクが壊れていたため修復後でもノイズが多く残っている。

0052335875/05/22/11/24/05  
0052335875/02/05/20/15/03 [RE]



ガンダム の出現以降は、モビルスーツの携帯する兵器にも大きな変革が起こった。ガンダムの登場は、すなわちGN粒子の登場と言い換えられる。この粒子はレーダーを無効にし、ビーム兵器を実現した。

戦場において、モビルスーツは一般的な兵器に比べ高い機動力を有している。この機動力の高さこそが、モビルスーツの兵器としての優位性をもたらしている。

モビルスーツに対応するために有効な兵器として一番に挙げられるのが、GN粒子によって実現したビームである。ビームは、破壊力が高く、非常に高速のため命中しやすい特性を持つ。その反面、動きが「直線」であるため、熟練した兵士なら自機を狙うビームを避けることも難しくなかった。

他方で、GN粒子の登場はミサイルにも大きな変革をもたらした。ガンダム出現前は、レーダーや熱追尾が主流であったため、レーダーを無効にし、稼働時に熱を出さない太陽炉搭載機に対し、ミサイルは兵器として全く役に立たなかった。

しかしながら、この状況はすぐに変化する。ミサイルは、AI技術の発展と結びつき、新たに「状況判断する兵器」となったのだ。さすがに速度ではビームには劣るものの、パイロットが搭乗しないことで、モビルスーツ以上の機動性を発揮することが可能であった。ミサイルは、ターゲットとなるモビルスーツの死角を狙い、迎撃をも避けて接近することで、太陽炉搭載機に対しても、有効な兵器へと進化した。

このミサイルが持つに至った特性を、さらに強化した兵器も存在している。それは、ビット、もしくはファングと呼ばれる兵器である。開発を行ったのはソレスタルビーイングであり、まさにGN粒子が戦場をどのように変革させるかを予見して開発したものであった。

この兵器は、モビルスーツ本体から離脱し、独立して行動することが可能な小型マシンである。その点ではミサイルと酷似している。両者の最も大きな違いは、ミサイルがAIによって状況を判断しているのに対し、ビット（ファング）は、パイロットのコントロールを受け続け、パイロットが状況判断をしていることにある。言うまでもなく、AIより熟練したパイロットの判断能力の方が数段高い。つまりビット（ファング）は、モビルスーツを超える機動力を有しながら、モビルスーツと同等の判断力を持つ兵器であるのだ。その運用法もモビルスーツに近い。搭載される兵装は、砲撃戦用のビーム砲と格闘戦用のビームサーベルが主であり、『ミニモビルスーツ』と呼べるような仕様が一般的である。ビット（ファング）を搭載したモビルスーツは、まさに小隊と同等の戦果を挙げることが可能であった。近年開発されたガデラーザの大型ファングなどは、一基ずつ疑似太陽炉を搭載し、さらに内部に小型ファングを持つなど、モビルスーツと変わらない機能を得ている。

戦場で有効な兵器であるビット（ファング）であるが、その存在に嫌悪感を覚える者も少なくない。理由として考えられるのは、本兵器を搭載した機体で最も有名なのがガンダムスローネツヴァイであり、世界に対し攻撃を行っていた本機の持つイメージが最悪であったためであろう。一部未確認の情報ではアザディスタンに対し無差別攻撃を加えた所属不明の機体も、スローネツヴァイとまったく同型のファングを使用していたとの報告もある。それを裏付けるような写真も存在しているが、詳細は不明である。おそらく無差別攻撃で国を壊滅させるような非道な行いが、スローネのイメージと結びついたものではないかと推測される。



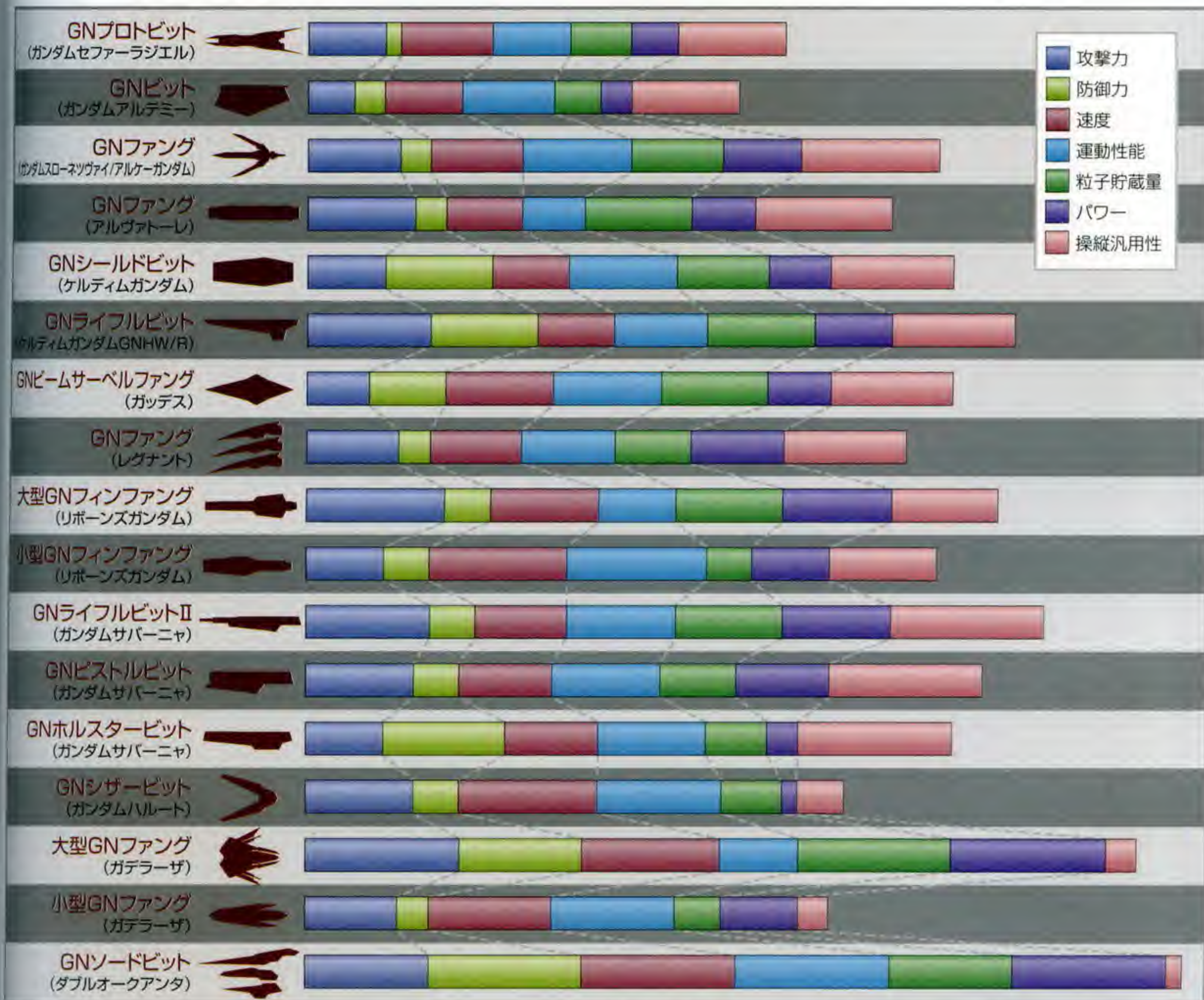
アザディスタンを襲撃し、壊滅状態にしたモビルスーツ。この事件については、機体の所属も、目的も不明のままである。この写真は、戦いの衝撃で室内にあったカメラのシャッターが入り、偶然とらえられた機影。





モビルスーツの登場は戦場に大きな変革をもたらした。  
一方で、それが装備する武器は人間の物をスケールアップしたに過ぎなかった。  
ビット、ファングと呼ばれる兵器が現れるまでは……。





ビット(ファンング)の性能比較。上の物ほど開発が古く、下に行くほど新しい。ガデラーザの大型GNファンングとダブルオークアンタのGNソードビットは、総合性能が高いことが分かる。開発が新しいため、使われている技術水準が高いことに加え、両者ともにイノベーター専用であることが、この性能を実現している。イノベーター専用ということで、操縦汎用性が著しく低いにもかかわらず、総合でこれだけの性能を持つことは、驚きに値するだろう。リボーンズガンダムは、本体の攻撃力が高いためか、GNファンングの性能は飛び抜けたものではないようだ。なお、アルケーとスローネのGNファンングは、微細な差異であるため、ひとつの項目にまとめてある。

ビット(ファンング)は、本体から離れて使われる遠隔操作兵器である。現在までにいくつものバリエーションが出現している。

その運用法は、攻撃と防御に大別できる。

攻撃に使用される場合は、ミニサイズのモビルスーツとしての運用法が基本となり、ビーム砲もしくはビームサーベル、またはその両方が装備される。

一方で防御に使用される場合は、その表面にGNフィールドを展開することで高い防御力を得て、直接攻撃を受けることで防御対象へのダメージを避ける。それは自在に飛び回る盾であり、自機以外に友軍機などを守ることもある。複数のGNシールドビットを同時に使用することで、広範囲を防御することもできる。

例外として、ダブルオークアンタに搭載されたGNソードビットは、防御時にフォーメーションを展開。GNビットそのものではなく、個々のGNビット間にGNフィールドを展開し防御する。この方法では、GNビットが攻撃を直接受ける必要がないため、粒子の続く限り、何度でも防御に使用することが可能となる。

なお、GNソードビットは、GNソードVと合体することでバスターソード、バスターライフルとしても機能する。これも他のビット(ファンング)にはない、新たなシステムである。

本体から離れて使用されるビット(ファンング)は、粒子の消費量が限られる。これを解決したのが、ガデラーザの大型ファンングであり、内部に疑似太陽炉一基を搭載している。さらに内部に小型ファンングを持つことから、モビルスーツと変わらない存在に進化したと言える。

ビット(ファンング)のコントロールは二極化の傾向にあり、一般的なパイロットでも操縦可能な単純化を進めたものと、イノベーターによる脳量子波コントロールを必要とする複雑化したものに分かれる。ガンダムサバーニャは、個々のGNビットは単純化されたものであり、非常にコントロールが容易となっている。これにハロのサポートを加えたことで、大量のGNビットをコントロールしている。また、ガデラーザの大型ファンングはモビルスーツと変わらない機能を有しており、これを自在にコントロールするということは一人で複数のモビルスーツ

を操縦するに等しく、イノベーターの能力なくしては実現不可能であった。

特別な存在として、ガンダムハルートのシザービットは、高速で移動する本体からコントロールするため、超兵の脳量子波を使用している。これにより距離や位置がめまぐるしく変わる状況下でも、安定した運用を実現している。

距離による運用法の違いにも特徴がある。防御タイプは、主に近距離を中心とする。

他方、攻撃タイプは中距離で運用される場合が多い。運用エリアは機体前方に対して広くなり、後方は狭くなる。これは、操縦者にとって、距離が離れたことでコントロールが難しくなるためだ。さらなる遠距離での運用を実現したものも存在するが、これらは先に記したような特別なコントロール法を持ち、イノベーターによる脳量子波コントロールや、ハロなどによるサポートを使っている。なお、遠距離での運用では、特別なコントロール法を採用したことで、遠距離でありながら機体の前方だけでなく、全方位での運用が可能となっている。



**大型GNファング(ガデラーザ)**  
疑似太陽炉を搭載した大型機。イノベーターの脳量子波によってコントロールされる。小型機を搭載する。

**小型GNファング(ガデラーザ)**  
大型GNファング1機に10機が搭載されている。これにより本来の能力を越えた遠距離での活動を実現している。

**GNファング(レグナント)**  
指にあたる部分。基本性能は同じだが形状として3種類が存在している。それぞれビーム砲を内蔵している。

**大型GNフィンファング(リボーンズガンダム)**  
リボーンズキャノン時のメイン装備が、そのままファングとなる。高い砲撃能力を有している。

**小型GNフィンファング(リボーンズガンダム)**  
シールドと腰アーマーに装備されたファング。攻撃力は低い数を装備することで、多様な使い方が可能である。

**GNビームサーベルファング(ガッデス)**  
格闘戦能力を持つファング。特殊ミッション系の機体である本体での戦闘を避けるための装備である。

**GNファング(アルヴァートレ)**  
機能を絞ることでアレハンドロにも扱いやすくなった。ビーム砲としての機能しか持たないシンプルな構造。

**GNファング(ガンダムスローネツヴァイ)**  
機体には8機搭載していたが、通常時は6機のみ使用。射出後は翼を展開することで運動性能を高める。

**GNファング(アルケーガンダム)**  
スローネツヴァイと同型のファングだが、最新技術を投入することで、性能アップが図られていた。

遠距離活動エリア  
Long range activity area

中距離活動エリア  
Medium range activity area

近距離活動エリア  
Short range activity area

機体

Main machine

**GNソードビット(ダブルオークアンタ)**  
それぞれが手持ちのソードにもなる。空間に展開させたビット間にGNフィールドを展開し、防御にも使える。

**GNライフルビットII(ガンダムサバーニャ)**  
遠距離砲撃に特化。GNライフルビットをさらに強化。先端部分を外すとGNピストルビットになる。

**GNピストルビット(ガンダムサバーニャ)**  
GNライフルビットIIから先端部のパーツを除いたもの。射程は短くなっているが、連射性能は高い。

**GNホルスタービット(ガンダムサバーニャ)**  
GNシールドビットの発展型。銃としての機能に加え、表面にGNフィールドを展開し、シールドとして使える。

**GNシザービット(ガンダムハルト)**  
格闘戦に特化したビット。高速移動しながら、GNフィールドで強化された刃で敵を切断する。

**GNライフルビット(ケルティムガンダム)**  
遠距離砲撃に特化した装備。連射性能は落ちるものの、有効射程距離は飛躍的に長くなっている。

**GNシールドビット(ケルティムガンダム)**  
GNフィールドを展開し、シールドになる。複数が組み合わせることで大型シールドとして運用することも可能。

**GNビット(ガンダムアルテミー)**  
攻撃力の低いアルテミーのための装備。分離前は、本体のスラスターとしても機能する。初期に開発されたビット。

**GNプロトビット(セファラジエル)**  
最初に開発されたビット。この段階で複数運用することを前提としている。まだ小型化ができておらず大きい。





アフリカタワーの定点カメラがとらえたブレイクピラーの瞬間。大量の破片が土埃を舞い上げている。その破壊の規模の大きさを感じ取ることが出来る。









落下する軌道エレベーターの破片に映り込んだモビルスーツ。破片を破壊するため、銃を向けている。(実際の銃も右下に見える)。この直後に、破片は破壊された。モビルスーツの戦闘記録データから連邦が公開。

ブレイクピラーと呼ばれる事件について、知らない者はいないだろう。

本事件では、世界でもっとも重要な建造物である軌道エレベーターのひとつ、アフリカタワーが崩壊した。軌道エレベーターは、通常の建築物とは違い「地面に立っている」のではなく、正確には遠心力と重力のバランスをとって、空中に浮かんでいる。そのため、崩壊時にも、下部の破損に合わせて、上部アンカー（錘）を切り捨てることでバランスを回復。「倒れる」や「折れる」といった最悪の事態は防ぐことが出来た。またエレベーター中心部のメインワイヤーが切れることなく残ったこともあり、再建は当初の予想より早いタイミングで完了することになった。

本事件を扱ったレポートは多数ある。大規模な事件であったため、目撃者も多かったからだ（同時に犠牲者も多かったが）。

ここでは、事件の中で目撃された奇妙な事態について検証したい。

エレベーター崩壊による被害は、大量に地上に降り注いだ破片によるものが大きかった。それらは風により広範囲に散らばった。エレベーター付近には、その地理的な優位性から多くの衛星都市が建設されており、それらはエレベーターに近いものから順に、大量の破片による洗礼を受けることとなった。

しかしながら、その被害はシミュレーションで算出された数値より、かなり低く抑えられた。

実はこの時、エレベーター付近には大量のモビルスーツが集結していた。それらは連邦軍だけでなく、エレベーター内部にいたテロ組織の協力者の機体もいたようだ。

敵対する彼らだったが、崩壊と同時に地上に降り注ぐ破片を破壊するために、お互いに協力する。

このことは人間という生物の本質が、善であることを示しており、大きく報じられてよいことだ。

しかしながら、連邦軍はこの事実を認めていない。軍から発表された事件当時の写真でも、連邦軍以外の機体が撮影された物は存在しない。たとえ協力関係になかったとしても、テロ組織の機体が撮影されていないこと自体が不自然であるとの指摘も多い。

このことに関して、多くの関係者が口をつぐんでいるが、一部でさらに奇妙な証言もある。

この奇妙な協力関係のきっかけを作ったのがソレスタルビーイングによる呼びかけであったというのだ。また、ガンダムたちも積極的に破片の破壊活動に参加していたという。

これらが事実だとすれば、連邦軍がひた隠しにする理由としては十分であろう。社会にとってガンダムは絶対的な敵でなくてはならないのだ。

しかし、見方を変えれば、このことは「ガンダムでさえ、手を取り合って協力出来る」存在であることを示しているのではないだろうか。

そうだとすれば、彼らと対話による和平も可能かもしれない。そしてその可能性があるなら、積極的にその道を模索する努力も必要ではないだろうか。

事件では多くの尊い命が失われた。彼らの犠牲が無駄ではなく、人類が平和に向かって意思統一されるための、大いなるきっかけとしなくてはならないのではないだろうか。

※宇宙作業者のための情報専門誌『スペースワークス』に投稿された記事。掲載後に連邦政府による抗議を受けたことで、逆に注目を浴びることになる。



大量の破片の中から発見されたトレイン・チケットと、同一所有者の指輪。大惨事となった本事件では遺体の見つからない行方不明者が多かった。所持品だけでも、見つかったケースはまだ幸運であった。











モビルスーツは登場と同時に戦場の主役となった  
一方で主役の座から降りたかに見えたモビルアーマーは  
大型化と機能特化によって、あざやかに蘇る

人型の汎用兵器であるモビルスーツは、登場と同時に戦場の主役となり、それまでに存在した兵器を駆逐していった。非人型の機動兵器は、モビルアーマーという形で生き残りはしたが、補助的な役割や、限定的な任務をこなすだけの存在へと追いやられていく。

しかし、この状況は大きな転換期を迎えることになる。それは、疑似太陽炉の登場によって引き起こされた技術革新であった。

疑似太陽炉を複数搭載することによるパワーの増大。それにとまなう機体の大型化は、非人型兵器であるモビルアーマーに新たな可能性を示すことになったのだ。

モビルスーツに対して、小型化に向かっていたモビルアーマーであったが、大型機という新たな流れが生まれることになった。

なお、それまでの小型モビルアーマーと、これから説明する大型モビルアーマーでは、兵器としての本質がまったく違う。本来であれば、この二つには、異なる種別名が必要であるが、一般的には『モビルアーマー』という名称で統一されている。今後、大型機の発展によっては、新たな兵器と認識され、名称も改められる可能性があるのではないだろうか。

さて、大型モビルアーマーへの流れを創り出したのは、GNMA-XCVⅡ アルヴァトーレである。本機は、疑似太陽炉を7基も搭載していた。運用したのは国連軍所属のアレハンドロ・コーナーであったが、その製造にはイノベーターを名乗るイノベイドが大きく関与していたと言われている。彼らイノベイドは、大型モビルアーマーを語る上で、避けては通れない存在である。GNMA-Y0001 エンプラス、GNMA-0001V レグナントなども、彼らの設計によって、戦場に投入されている。後に真のイノベーター専用機として地球連邦が開発したGNMA-Y0002V ガデラーザ、この機体の設計にも彼らの技術が使われた。

では、イノベーターを名乗るイノベイドたちは、なぜ大型モビルアーマーという、それまで存在しなかった兵器を開発するに至ったのだろうか。それを読み解くためには、彼らが少数精鋭であったという事実が、重要なキーワードとして考えられる。数の少ない彼らが圧倒的な武力を誇示するためには、単機で最大限の攻撃力を実現しなくてはならなかった。そのために、複数の疑似太陽炉を搭載した大型モビルアーマーは適していたのだ。

同じように少数精鋭であった組織に、ソレスタルビー

イングがある。今更説明する必要もないが、彼らはガンダムと呼ばれるモビルスーツで戦い続けた。ガンダムにこだわり続けた彼らだが、そのオプション装備として、GNR-001 GNアームズが存在していたことを見逃してはならない。これはガンダムと合体して運用することで、モビルアーマーとしての機能を付加する装備であった。つまり、ソレスタルビーイングのガンダムにおいても、大型モビルアーマーへの流れは存在していた訳だ。ちなみにソレスタルビーイングでは疑似太陽炉の運用は行われていなかったが、GN粒子発生源の複数搭載に代わるものとして、大容量のGNコンデンサーが開発されており、GNアームズにも搭載されていた。

イノベイドたちの大型モビルアーマーは、エンプラスで実戦データが集められ、そこで得られたデータを基にして、レグナントが開発された。彼らは、エンプラスについても少数生産を行っていたようだが、本格的な量産機として考えていたのは、レグナントである。

レグナントは、高い完成度を誇る機体であった。大型モビルアーマーとしての特性を維持しつつ、可変機能を有することで、モビルスーツとしての運用も視野に入れていた。本機が地上で運用されたデータは残されていないが、設計スペック的には、地上を歩くことも可能であったようだ。すべてはGN粒子による恩恵である。

ソレスタルビーイングとの戦いで、武装していたイノベイドたちは崩壊してしまう。レグナントは2号機がロールアウト寸前の所まで製造が進んでいたが、実戦には間に合わなかった。1号機は、複数のガンダムを相手に戦闘を行うことが可能であった。仮に、2号機や、それに続く量産機が実戦に投入されていたなら、戦局は大きく変わっていたのではないだろうか。ソレスタルビーイングは完全に崩壊し、今もイノベイドたちが人間社会に大きく干渉していた可能性は否定出来ない。もちろん、その後地球に現れる異星体ELSとの戦闘、及び対話がどのような事態へと推移することになるのかは、まったく予想がつかない。

右:格納庫で整備を受けるレグナント。手前に配置されているのが1号機。奥に見えるのが2号機。2号機は最終調整中であり、一部パーツが外された状態になっているのが分かる。(ファクトリー内に設置された、監視カメラの映像)



「なんだよ、あれは……」

だれがつぶやいたのか分からないその一言は、その場にいた人間全員が感じたことでもあった。もちろん、その中には自分も含まれる。

みんなの視線の先にあるのは、海上空母の甲板に降り立とうとする、異様な機体だ。

昆虫を想像させるシルエット。巨大な蛾のようだ。噴射されるGN粒子が、まるで蛾の羽からこぼれ落ちた鱗粉のように見える。

蛾の鱗粉には、毒性があるものもある、と聞く。

疑似太陽炉が創り出すGN粒子にも毒性があるという噂を思い出し、思わず顔をしかめた。

その機体は、GNMA-Y0001 エンプラス。

型式番号と名前、基本データは、予め知らされていたものの、実物を見ると、その異形に驚きを隠せなかった。甲板の誘導員も戸惑いを見せている。

機体が甲板に近づくと、エンプラスの下部、装甲の一部が開き、着陸脚がゆっくりと現れた。それは車輪ではなく巨大なクローだった。こうしたマシンは旧来の戦闘機とは違い、GN粒子で機体制御出来るため、車輪は必要ないのは分かっていたが、人間をわしづかみに出来るような大きさのクローを見て、背筋にいやな汗をかく。

兵器には、敵を威圧するようなデザイン効果が求められるが、この機体はその点では申し分ないと言える。味方でさえ、平静では居られないのだから……。

艦橋側から侵入してきたエンプラスは、その場でゆっくりと回転。向きを変えてから、静かに着艦した。

着艦時にほとんど衝撃がない。それだけパイロットが優秀であり、機体の姿勢制御能力が高いのだと分かる。

操縦しているのは、ライセンスだ。

どこから湧いて出たのかもわからない若造だったが、(少なくとも軍や士官学校に在籍していた履歴はない)その操縦技術の高さは認めざるを得ないだろう。付け加えるなら、人付き合いは悪く、明らかに協調性は低い。『人望』という言葉とは無縁のヤツだった。

まだ、ヤツとその愛機が戦闘する所を見たことはないが、おそらく圧倒的な力を見せつけるのだろう。

ソレスタルビーイングがガンダムと共に世界に現れ、武力介入をはじめてから、世の中は変わった。これからの世界では、こうした兵器が必要なのだ。その必然性は理解していたが、すべての兵器がコイツのようになるのは、願ひ下げにしたい。自分が希望を持って入隊した頃は、エースパイロットは誰もが憧れる英雄であり、その愛機はどこまでも格好良かった。

「あの古き良き時代は、どこにいったのか」

自分も歳を取っただけなのか。そうかもしれない。

世界はめまぐるしく変化している。この異形の兵器だって、戦果を上げ、英雄視される時が来るのだろう。そして、それに憧れて新たな若者が入隊してくるのだ。そのころには、自分の方がズレていることになる。

「最初にモビルスーツを見た先人も、同じように感じたのかもしれないな……」

そんなことを思う。なにか寂しい気分になった。今日は寝る前に私物の中に隠しておいたウイスキーを飲もう。そう決めた。







海上空母の甲板に設置された定点カメラからの映像。夕焼けをバックに甲板に降り立つエンブラス。機体数が多くないため本機の写真は非常に珍しい。特にランディングギアの展開が確認出来るものは、この資料のみである。







「なんだ、このデカ物は……」

ソレスタルビーイングが大暴れした宇宙空間には、無数のデブリが漂っていた。そのままには出来ないので、回収する。そして、無数のデブリの中にそのデカ物はあった。

「モビルスーツでしょうか」

年下の同僚が通信を送ってきた。声には間抜けさがただよっている。きっとボカンと大口を開けて喋ってる。

「オレに、わかるかよ」

仮にそうだとしても、あまりに大きかった。少なくとも連邦の機体じゃない。と、思う。断言は出来ないが。我々下っ端には知らされていない連邦の兵器の可能性もある。

「これ、どうやって回収するんだよ」

通常のようにデブリ回収船に積み込むのは無理だろう。船の外側にワイヤーで固定するなど『面倒な対応』が必要なのは間違いない。

「やれやれ、貧乏くじか……」

思いつきり愚痴る。本来デブリの回収は軍が雇った下請けの民間企業が受け持つような作業だ。ところが今回は、機密に近いものが存在する可能性が高く、我々正規軍が引っ張り出されたわけだ。まあ、こうして得体の知れないものを見付けたという点では、正規軍の派遣を決めた上の判断は正しかったと言えるだろう。やらされる身にとっては、いい迷惑だが。

「見て下さい、こいつの頭部！」

同僚が大げさに叫ぶ。オレはヤツが送ってきた映像に目を落とした。

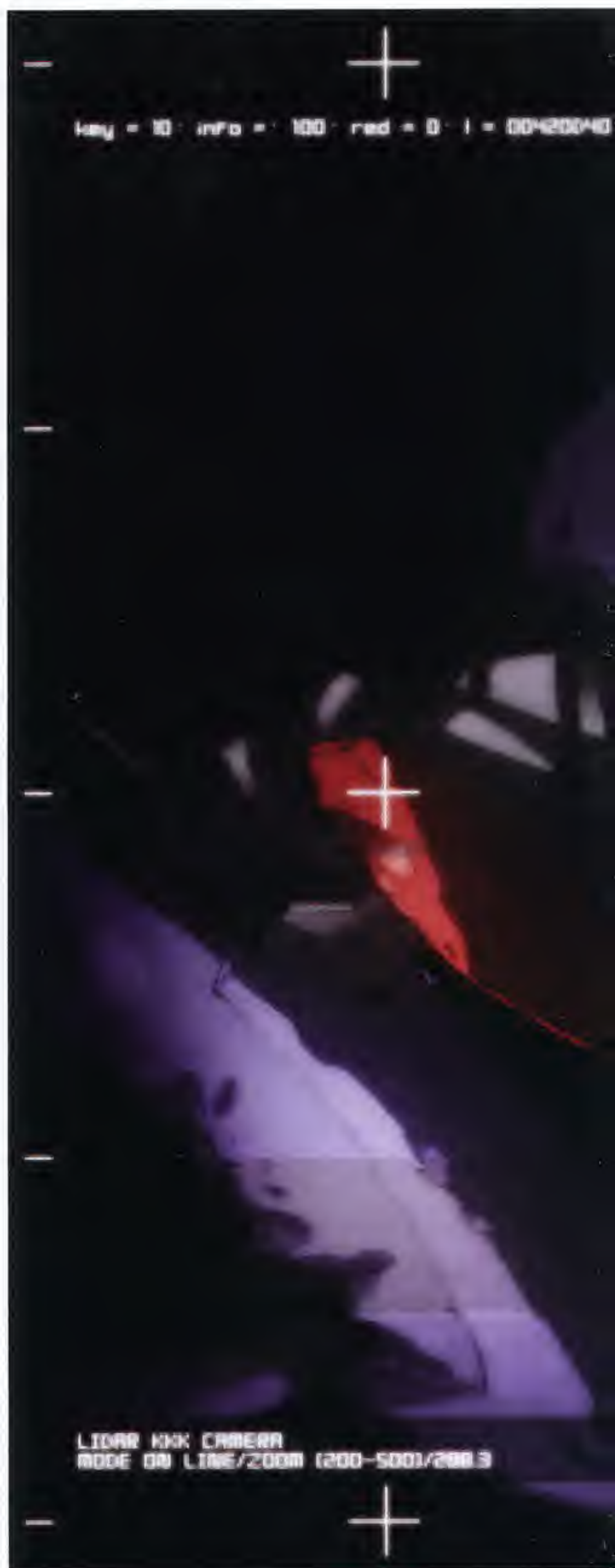
「ガ、ガンダム！」

間違いなかった。それはソレスタルビーイングのガンダムと呼ばれる機体に採用されている共通デザインだ。

「回収作業は中止だ。上の判断を仰ぐ」

オレは、キッパリ言った。相手はガンダムだ。破損した機体だからといって油断は出来ない。それに戦場に残された破片にブービートラップが仕掛けられているのは、よくあることだ。オレは指示を仰ぎながら、なるべくならオレたち以外、例えば特殊班かなんかが仕事を引き継いでくれればよいと、心の中でひたすら願った。

右:ソレスタルビーイング戦との戦いの後、デブリ回収中に発見されたGNMA-0001V レグナント。(回収にあたった輸送艦からの映像)







イオリア・シュヘンベルグは、ソレスタルビーイングを創設するにあたり、多くの科学者や技術者の協力を取り付けていた。組織は極秘裏に活動しながら、常に新たな人材を確保するためのスカウトも続け、やがて彼らが保有する技術水準は、世界のレベルを数百年は上回るものとなっていた。

特筆すべき技術として、量子型演算処理システム『ヴェーダ』。人造人間『イノベイド』などが挙げられるだろう。

だが、モビルスーツ開発に携わる者として、もっとも興味深いのは、『GNドライブ』と呼ばれるエンジンユニットと、そこから発生するGN粒子を使用した推力、武装などのシステムであろう。この存在は一般社会にとっても『ガンダム』の名と共に、広く知れ渡っている。他方、その技術的な部分の多くは、未だにブラックボックスの中である。

多くの技術者が、GNドライブを初めて手にしたのは、国連大使アレハンドロ・コーナーによって、各国家群に10基ずつ、合計30基のドライブが引き渡された時である。ただし、このドライブはガンダムに搭載された物とは似て異なる『擬似GNドライブ』であった。

それでも、GN粒子を使用したモビルスーツ用エンジンユニットという点では同等であり、これによって世界のモビルスーツに大きな変革がもたらされた。

我々ユニオン軍の技術チームでは、特別な事情により、他の陣営よりも詳しくこれらの技術を精査する機会に恵まれた。ひとつに、グラハム・エーカー上級大尉に

割り振られたドライブNO.21を専用機体であるGNX-603Tジックスに組み込まず、SVMS-01Eユニオンフラッグカスタムに搭載し、SVMS-01XユニオンフラッグカスタムⅡとして完成させたことである。この機体によって、GN粒子を機体内でどのように循環させればよいか、また機体各部の強度設計など、多くのことを学ぶことになる。

ソレスタルビーイングが崩壊すると、世界は地球連邦に統一された。新たな主力機の開発もスタートしたが、ここでの開発は、元人革軍所属のチームが担当することになる。もともとMSJ-06YⅢ-Bティエレン全領域対応試作型など宇宙と地上で換装を必要としない機体を開発しており、GNドライブ対応機への応用が容易であったためだ。頑丈な機体も有利に働いた。

ユニオン技術陣が遅れをとったのには、私自身、個人的な理由により開発現場から遠ざかっており、先の戦いで得た技術を十分にチームが活かせなかったことも原因のひとつである。

やがて次期主力機として、GNX-704Tアヘッドが完成。それからしばらくして私は、現場への復帰を果たした。この時、私の手元には故レイフ・エイフマン教授の残したGNドライブの解析データがあった。教授は擬似GNドライブ入手前から、そのシステムの解析の糸口を掴んでいたのである。これを元に我々ユニオン技術チームは、『トランザム』と呼ばれるドライブのブースト状態の再現に着手した。このシステムはガンダムだけが実装しており、再現されれば大きなアドバンテージ

を得られる。

アヘッドをベースに開発されていたトランザム試験機は、ミスター・ブシドーがパイロットに決まった時点で大きく設計を変更したものの、GNX-U02Xマスラオとして完成。主眼であったトランザムの使用も可能となっていた。さらなる改良を加えたGNX-Y901TWスサノオは正式に連邦内での次期主力試作機として900シリーズの番号を得ている。

本機が完成した直後に、ソレスタルビーイングとの戦いは、大きな転換期に入る。イノベーターを名乗るイノベイドの存在が明らかになり、その排除をもって、大きな戦いに終止符がうたれたのだ。

戦闘終結にともない、イノベイドたちが保有していた技術（それらはソレスタルビーイングが保有していた技術である）も入手可能になった。彼らは、自身で使用する機体を独自開発しており、その中にはこれまでに知られていなかった多くの技術が使われていた。連邦によって接收された宇宙船ソレスタルビーイング、戦闘によって破壊された多くの機体、これらを研究することで、GNドライブ搭載機はさらなる発展が望めるだろう。特にGNMA-Y0001エンプラス、GNMA-0001Vレグナントなどの大型モビルアーマーはこれまでのカテゴリーに存在しないものであり、多くの可能性を秘めている。

地球連邦軍技術顧問ビリー・カタギリ著  
『地球連邦における兵器開発とその未来』より

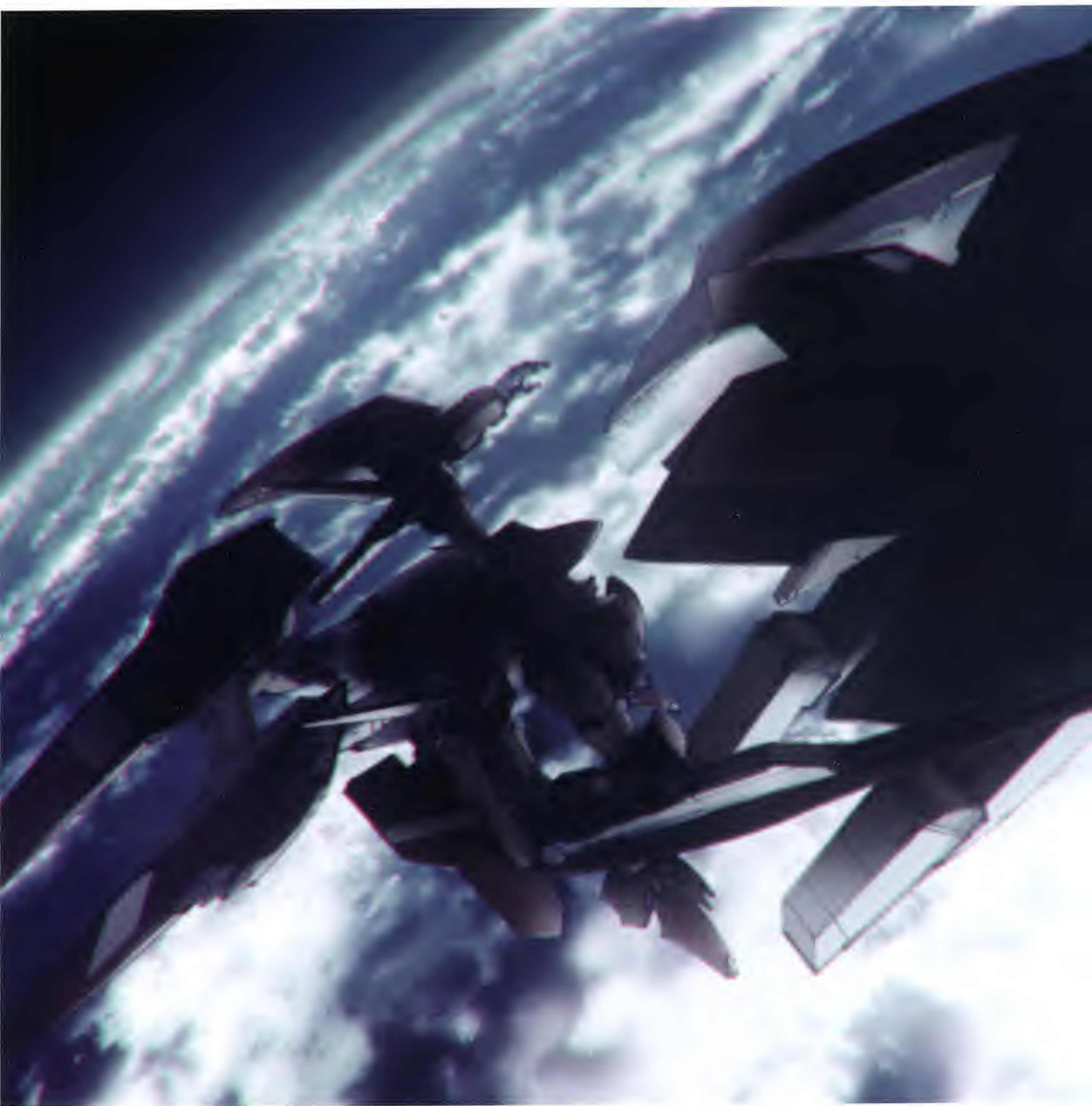


イノバイターを名乗っていたイノベイドとの戦闘が終了した直後。宇宙船ソレスタルビーイング付近の宙域で発見されたGNMA-0001Vレグナント。

宙域を哨戒中のGNX-609TジックスⅢにより発見された残骸は、ただちに輸送艦へ回収された。回収にあたった輸送艦の外部カメラが捉えた映像。















アロウズ航宙巡洋艦隊は、補給を急いでいた。補給艦から大量の物資が放出され、巡洋艦に積み替えられる。同時に優先して補給を終えた部隊が、出撃準備に入っていた。先行部隊は、一般配備されている機体とは、大きく形状の違う物ばかりで構成されていた。中心となるのは、一機の大型モビルアーマー。どこで開発されていたのかも分からないような機体で、艦隊に所属する者も、今回はじめて見た者がほとんどであった。実際、ウワサではこの出撃が初陣となるらしい。モビルアーマーと行動を共にするモビルスーツは三機。すべてガデッサ系と呼ばれる機体だ。三機は基本的なシルエットは共通でありながら細部の形状が違っており、機能に特化したバリエーション機なのだとただで分る。これらの機体は艦隊に所属する兵士たちにとって初見ではないものの、配備数が少なく非常に珍しい機体であった。中でもそのうちの二機は、これまでにまったく見たことのないバリエーション機であった。剣を一本装備しているものの、他にこれと言った武装が見あたらない。一体どんな機能に特化しているのか……。その機体に、後方からブースターユニットが接近してくる。ユニットは、レーザーポインターを使用しており自動制御で機体に装着される。他の二機にも同様にブースターが装備された。一般的に大型モビルアーマーの出力は高いため、行動を共にするモビルスーツはこうした装備が必要となる。やがて準備を終えた先行部隊が発進していく。特別な機体に特別なミッション。おそらくパイロットたちは、『ライセンサー』なのだろう。彼らライセンサーは、司令部から独自行動の許可を与えられており、自ら望んだミッション以外に参加することはない。また、作戦中の行動も自分で決定することが出来る。ほとんど軍隊という組織が持つ決まりに反する存在だ。

アロウズ航宙巡洋艦隊専属広報記者のボイスメモより

左:アロウズ航宙巡洋艦隊。ブースターを装着したガデッサのバリエーション機、ガデッサが発進準備に入る。(巡洋艦からの映像)







イオリア・シュヘンベルグが予見した進化した人類“イノベーター”。彼はそれを予見しただけでなく、どのような存在であるべきかも定義していた。そしてイノベーターを模した存在として“イノベイド”を創り出す。彼らはイオリアの計画協力者の遺伝子をベースに創られ、多くの点でイノベーターと共通点を持っていた。

ひとつに長寿であること。イノベイドはこれを体内に常駐させたナノマシンによる遺伝子(テロメア)の修復によって実現していた。またイノベーターの最大の特徴である脳量子波と量子脳についても機能再現している。イノベーターは、生体としての脳に加え、量子空間内にバックアップともいえる量子脳を持つ。このことにより生体の脳に大きな損傷を受けても、記憶や生命の維持を行うことが可能だった。イノベイドは、この機能をヴェーダとのリンクによって実現している。イノベイドの記憶を含めたあらゆるデータはヴェーダに常にバックアップされているのだ。

もともとイオリアは、イノベーターを補佐する役割として、イノベイドを創り出した。だが、現実には、イノベイドの一部は、自らイノベーターを名乗り、真に覚醒したイノベーターと、戦いを演じることになる。

真のイノベーターが戦闘に使用したのは、量子空間を開き人の進化を促すことが可能なガンダム。他方、イノベイドが戦闘に使用したのは、イオリアが進化した人類が星間航行に使用する想定で建造した宇宙艦ソレスタルビーイングであった。イオリアがこの戦闘を予想していたとは考えられないが、現実的には、この戦いが人類の中に多くのイノベーターが現れる切っ掛けとなった。人類社会の中に真のイノベーターが増え続ける今、イノベイドも人類への奉仕という本来の役割を取り戻している。両者の関係は、これからさらに発展することだろう。

「イノベーターとイノベイド 戦いと共存」  
テリシラ・ヘルフィ著

右:連邦軍の航宙巡洋艦隊から撮影されたダブルオーライザー。粒子量が多くシルエットが確認しづらくなっている。(連邦軍の航宙巡洋艦隊からの映像)









ソレスタルビーイングによる武力介入後  
地球連邦は融和政策を掲げ恒久平和を目指した。  
そして、人類は『来るべき対話』の時代を迎える。

私設武装集団ソレスタルビーイングについて、その是非を語るのは難しいものがある。彼らは世界に対し、多くのモノを奪い、そしてもたらした。

彼らが姿を隠した後も、影響は世界に色濃く残った。

地球連邦政府は、融和政策を掲げ、事実、辛抱強くそれを守り続けている。軍備は縮小され、恒久平和に向けて、間違いなく一步を踏み出していると言えるだろう。

人々も政府の対応を支持している。もちろん、その裏には、アロウズやソレスタルビーイングによる『戦いの恐怖』の記憶があるのは、否定出来ない。

軍縮を進めながらも、地球連邦軍では新たな兵器の開発も行っている。依然として、世界から紛争が根絶されたわけではなく、完全に武力を放棄出来る状況ではないからだ。連邦軍の敵の中には、当然のようにソレスタルビーイングも含まれている。ここ数年、まったく活動が確認されていないが、その存在が完全に停止したとはいえないからだ。

軍縮中に兵器開発が進められる理由には、技術的な側面からの圧力もあった。

宇宙船ソレスタルビーイングの地球連邦による鹵獲。ここからもたらされた新たな技術は、革新的であると同時に膨大であった。量子演算システム『ヴェーダ』を内包する本艦は、内部に巨大なファクトリーを有する。イノベーターを名乗ったイノベイドたちが使用した機体だけでなく、これまでソレスタルビーイングが運用してきた『ガンダム』を開発するためのノウハウの一部までもが、内部には蓄積されていたのだ。

こうして、地球連邦軍のジンクス・シリーズの新型機GNX-803T ジンクスⅣが開発されることになった。

直接機体のベースとなったのは、同系列機の中でも、特殊機でありアロウズ所属のライセンサーのみに使用が許可されたGNX-612T/AA スペルビア ジンクスである。

本機は、ジンクスⅢのバリエーション機に位置づけられるが、イノベイドによって新技術が投下されていた。

この機体にアロウズのスキャンダルによって後継機が製造されなかったアヘッド系の技術も組み込み統合、さらに先に記した宇宙船ソレスタルビーイングから得られた技術を加える事で、本機はこれまでの同シリーズの機体の中でも、飛躍的に高い性能を実現した。

高い生産性に加え、操作の容易さ、さらに各種装備を変更することであらゆるミッションに対応可能な汎用性の高さは、軍の要求を充分以上に満たすものであった。

その性能は、数値データ上では、ソレスタルビーイングのガンダムを軽く凌駕するものであった。試験運用に携わった者たちは、ジンクスⅣの性能に驚き、口々に『まるでガンダムだ』と言った。実際にはガンダムを超える性能を有するにもかかわらず、圧倒的な性能を持つ機体を『ガンダム』と表現せざるを得ないのは、それだけ『ガンダム』が持つインパクトが大きかったことの現れであろう。ジンクスⅣが正式に量産され、配備された後にも、本機を指して『ガンダムタイプ』と称する者も多かったようだ。地球連邦軍にとっては、歓迎せざる呼び名であったが、それを払拭するために政府は情報統制などの手段は講じなかった。すべては実際の行動で示すしかないと判断し、『ジンクスⅣは市民を守る盾である』という事実を根付かせるため、地道な努力を続けていくことになる。やがてこれは、エルス来襲という、人類にとって未曾有の危機において、人々に浸透することとなるのであった。

右:月面、基本性能のテスト中に撮影されたジンクスⅣ。本機の開発は、兵器開発という事実が、世界情勢を刺激しないように、主にコロニー及び月面基地を中心に行われた。

メインスラスターから粒子を放出せず、低重力下でのAMBAC(アンバック)による機体制御とバランスの確認をしているシーン。

地球からの反射光により、月面に大きく歪んだ影が落ちている。皮肉なことにそのシルエットは、本機に隠された始祖についての真実を、そっと教えてくれている。





Extraterrestrial Living-metal Shapeshifter.

略してELS (エルス) と呼ばれるようになる異星生物の襲来と、それに続く戦いは、人類の歴史の中でも、他に例をみない特異な事態であった。

そのころ地球連邦政府は、融和政策を掲げ、軍備の縮小を進めていた。無限ともいえるELSの大軍を前に、明らかに地球側の兵力は不足していた。

初戦、ヴェーダによってイノベーターとして認められたデカルト・シャーマン大尉の機体は、ELSに対し一定の戦績を挙げることに成功した。

大尉の機体は、巨大モビルアーマー、GNMA-Y0002V  
ガデラーザ。イノベーター専用開発された機体であり、  
多くの新技術が投下されていた。直列型太陽炉を二基搭

載（片方に太陽炉を三基ずつ内蔵）し、さらに胴体部に予備の太陽炉を一基搭載、合計七基の疑似太陽炉を持つ。さらに主武装であるファングにも、それぞれ一基の疑似太陽炉を搭載していた。これは通常のモビルスーツに搭載されているものと同等の出力を持つものである。ファング自体が豊富な粒子供給量を得ることで、小型ファングのキャリアとしても機能した。これだけのシステムを持つガデラーザの全長は302メートル、実に戦艦とほぼ同じ大きさであった。

ガデラーザはその名称から分かったとおり、イノベーターを名乗るイノベイドたちの専用機「ガ」シリーズの系列にある機体だ。ELSとの戦いでは、同シリーズの一機種GNZ-004ガガも、急速戦闘に参加している。

大群をもって地球宙域へと押し寄せるELS。は、絶対防衛ラインを設定し、全兵力を投入した。

防衛ラインの要を務めたのは、宇宙船ソレスター・イングである。また、人類の危機に対し、新たな兵器投入が決定された。

それこそが宇宙船ソレストルビーイング内の7000  
リーに格納されていたガガであった。

本機は、イノベーターを名乗るイノベイドたちとレスタルビーイングとの最終決戦に大量投入された兵器である。モビルスーツでありながら人型を模した機体を持ち、トランザムによる特攻を主攻撃としており、その一部、百機以上が稼働可能な状態で残され、この機体を軍に編入するにあたり、専用パイロット





宇宙船ソレスタルビーイングの中で、次々とカラー変更されていくガガ。さらにキャノン砲を追加され出撃する。

データの管理するイノベイドが当てられた。またELSが接触した物体を取り込み融合する特性が認められたため、特攻による攻撃は意味を持たない。それに代わる攻撃方法として、肩にあたる部分に二門のビーム砲がセッ

けられることとなった。戦前、すべてのガガは、機体表面に定着させたナノマシンにプログラム変更が加えられ、水色を基調としたカラーへと変更された。GN粒子が渦巻く戦場では目視による敵味方識別が重要であった。ガガのオリジナルカラーでは、旧大戦において敵として接触したことがあるパイロットも存在することから、こうした処置が施されることになった。

戦後の戦場では、連邦軍カラーに変更されたガガの一

部がELSに取り込まれ擬態されたが、そうしたELSガガは金属色に変貌したため、連邦軍カラーとの識別は容易であった。

投入された機体は、型式番号GNZ-004/BW、正式名称ガガキャノン（連邦軍カラー）と名付けられた。本機は、絶対防衛ラインでの戦いに百機以上が投入されたが、戦闘の終結後、帰投を果たしたのは一割にも満たない数であった。なお、本機投入による戦果については、あまりに混戦であったため、正確なデータが現在も分かっていない。ただし、ジンクスⅣで出撃していたパイロットの中には、ELSによる攻撃をガガキャノン（連邦軍カラー）によって助けられたなどの報告もあり、一定の役割を果たせたものと考えられる。





異星体ELSは、人類とはまったく違う生命体である。彼らとの対話の成立によって、その驚くべき生態について多くの情報が得られるようになった。

彼らは、木星型の巨大ガス惑星の金属コアから生まれた。惑星の厚いガスを抜けて降り注ぐ恒星からのエネルギーは、彼らに外の世界の存在を知らしめ、彼らの進化を促した。

知性を獲得するに至ったELSだったが、個体という概念を持たず、種全体でひとつの意識を共有する知性体へと進化した。この過程で、個々のELSを結ぶ巨大ネットワークを維持するため、脳量子波を獲得。距離にしばられることのない、統一した意思を強固に維持出来るようになる。なお、ELSは人間より小さい破片にまで分れて

しまうと、この脳量子波を維持出来なくなる。そうした破片では大きな集合体へと集まり、機能を回復しようとする本能が優先される。ただし、さらに小型になると十分なエネルギーも維持出来なくなるため、動けず休眠状態となるものも多い。

繁栄を極めたELSだったが、恒星が白色矮星となり、十分なエネルギーを得られなくなってしまう。彼らは、故郷の星を離れ、外宇宙への進出を決心する。

液体金属の肉体を持ち、あらゆる形状へ瞬時に擬態可能な彼らは、宇宙という環境もすぐに適応することが出来た。

宇宙に進出した彼らは、多種多様の知性体と接触。それらと融合、その機能をコピーし、自らの一部として取

り入れることで、さらなる進化を果たした。

脳量子波によって地球に引きつけられたELSと人類との融合は、うまくいかなかった。人類は夢中に思考する生物であったためだ。多くの人間はELSの働きを受けた段階で拒否反応を示し、生命を失う結果となった。ごく一部、イノベーターとしての因子を持つ者との融合だけは、休眠状態という形で命をながらえた。彼ら対話の成立後には人類についての理解が深まったことで完全な融合を果たし、休眠状態から脱している。そうしたELSと人類のハイブリッドでは、ELSの複製能力が遺憾なく発揮されている。融合を受けた部分では、ELSの擬態によって人間の細胞を再現しており、脳内での生化学反応と同等のことが行われている。つまり、ELSが





地球に接近したELSの大群。最終防衛ラインで迎え撃った地球連邦軍は、その中にガデラーザの姿を見た。

の生態に歩み寄ることで、この関係が成立している。ELSは、人類をはじめとする知性体だけでなく、無機物の融合も可能である。多くの場合で、それは捕食に似ており、エネルギーを得るために行われる。だが、人類と交戦状態となった時には、ELSは、人類の兵器と融合。その機能をコピーしてみせた。モビルスーツの姿となり、粒子ビームを放つELSに、多くの兵士が驚愕した。特に戦場を混乱させた個体について記しておこう。それは地球連邦のイノベーター専用機モビルアーマー『ガデラーザ』に擬態したものだった。GNファンングや小型GNファンングまで使用したと記録されている。オリジナルの機体が持つ圧倒的な戦闘力を遺憾なく発揮したようだ。なお、この機体が目撃された

のは、最終防衛ラインでのことだったが、この機体が、ELSの融合を受けたオリジナルの機体なのか、融合で得られたデータで模倣された機体なのかは、確かめられていない。

このようにELSは、種全体で知性と知識を共有するだけでなく、他者と融合することで、それらも自らの内側に取り込むことが出来る。人類とは、まったく違うシステムでありながら、両者ともに知性体であり、(ファーストコンタクトでは誤解があったにしろ)相互に理解しあうことが出来るという事実は、大変興味深いことである。









ELSとの戦闘は、それが有する驚異的な学習能力によって、大きく変化していった。人類との接触の初期の段階、ELSは攻撃に対して無防備であった。避けるという行為すら行われず、ただ粒子ビームの渦に飲み込まれた。他方、ELSからの攻撃は、接触による融合という形であった。この段階では分からなかったが、融合によってELSは相手のデータを読み解いており、その能力すら取り入れる存在であることが、後々判明する。

幾度かの交戦の後、ELSは融合によってデータを取り入れた艦船やモビルスーツへの擬態をはじめた。それは姿形だけの『模倣』にとどまらず、粒子ビームを含めた武装の能力すらコピーしていた。このことによって、ELSの危険性は、接触融合による攻撃に加え、遠距離射撃の危険も加わるようになる。

地球での最終防衛戦では、ELSはさらなる進化を見せる。これまで攻撃に対して無防備であったELSが粒子バリアを展開したのだ。防御行動を行うようになったELSは、人類が使用する兵器と、攻防の両面においてほぼ同一の性能を有していた。その上、もともと個体としての決まった形状を持たない彼らは、特定の大きさより細かく分解しないかぎり、再び破片が集まり修復してしまう性質を持っていた。言うまでもなくこれは地球製の兵器にはない特質であり、圧倒的に有利な機能であった。

融合と再生。この二面性を有した敵を前にして、多くの兵士がこれまで感じたことのない恐怖を体験したという。特に自分たちの機体と同じ人型のELSジンクスが、何度でも蘇ってくる様は、心理的な圧迫感も大きく、まさに古典的恐怖映画に出てくるような『ゾンビ』と同じように見えたことだろう。姿は味方とほぼ同じ、それでいてどこかが違う。意志の疎通は出来ず、性質は攻撃的。捕まれば敵と同じ存在になってしまう……。まさに映画の中のモンスターと符合する。

左:宇宙艦ソレストアルビーイングの内部に突入してきたELSジンクス。  
(艦内モニターの映像)



創造と破壊は表裏一体にあり  
これを切り離すことは能わず  
創造は破壊を糧として生み出される

モビルスーツは、その巨大さ故に多くの兵器群を駆逐し、頂点に立つことが出来た。これはかなり大雑把な考え方として受け取られるかもしれないが、事実の一旦を言い表していることに間違いは無い。巨大であることは、ダイレクトに装甲の厚さにつながる。実際に、人間が携帯できる兵器の中に、モビルスーツの装甲を貫通出来るようなものは存在しない。モビルスーツの装甲を打ち抜き、切り裂くためには、モビルスーツが携帯するような巨大な銃や剣が必要とされるのだ。

一方で、これだけ強固なモビルスーツであっても、破壊を免れることは出来ない。兵器とは、敵を破壊するために作られた物であり、それは裏を返せば、自らも破壊される運命にあるということだからだ。

数十年前。人類にイノベーターは数えるほどしかおらず、世界が戦いの中にあったころ。モビルスーツに関する技術が急速に発展した2300年代前半の数十年。それがモビルスーツにとっての黄金期であった。しかしながら、そのころに創り出されたモビルスーツで、未だ稼働しているものは、皆無に近い。人類にとっての総力戦となったELSとの戦いに多くの機体が投入され、そのまま帰還しなかったことが大きな要因だが、ELSとの対話を通じ、その後の戦いも切り抜け、人類の多くがイノベーターとなったことでモビルスーツという存在自体が必要がなくなったことも大きいだろう。

モビルスーツの多くは、分解処理された。しかし、中には停止状態のまま放置されているものもある。

『サイパン島のジンクス』は、その中でも有名な機体である。ELS襲来より前に戦闘により傷つき海中で動けなくなった本機は、修理不可能なダメージを受けていたことから、そのまま放置されることになった。当時貴重であった疑似太陽炉だけは、軍によって回収されたが、それ以外のMS本体は、上半身を海上に突き出したまま、永遠の眠りにつくことになった。

放置されてから半世紀近くが経過しても、カーボン製の装甲は腐食することなくその形を維持しているが、表面には、蓄積物がたまっている。ナノマシンによる塗装は制御を失い、完全にはげ落ちている。また内部パーツに使われていた金属が腐食し、装甲表面に赤茶けたサビが流れ出している。

これは人間が愚かしい戦いに身を置いていたという戒めの記念碑であり、すべての人間がイノベーターへと進化したとしても、世界に残り続けるものだ。

もっとも、人間より寛容である自然は、そんな戦いの記憶には無関心であるようだ。ジンクスの海中からつぎだした上半身は、海鳥たちが体を休めるのに都合の良い足場となっている。同時に海中に沈んだ下半身も、魚たちにとって良い住みかを提供しているようである。

『戦争と対話』序文より ロベール・スペイシー







朽ち果てた下半身が水没したジンクスⅢ。サイパン島にて撮影。ELS戦終結50周年である2364年に発表された戦争と対話をテーマとした写真集の中の一枚。



人類は、異星体ELSとの対話に成功した。

やがてELSたちから語られた話は、人類を驚愕させるのに十分なものであった。なお、正確には、彼らが話したわけではない。ELSの群体が共有している記憶を、脳量子波を使って見せてもらったのだ。それは口頭によって伝えられるより正しいビジョンであった。

それを受け取ったイノベーター（ご存知のように脳量子波は人類の中ではイノベーターが主に使用可能である）は、まるで自分がそれを見てきたかのように体験したという。

母星の危機に際し、宇宙へと進出することになったELS。彼らは、主に母星と同じガス惑星を求め旅することになった。だが、彼らはその旅の中で、自分たちが思考するために使用しているのと同じ脳量子波を感知する。

それは、取りも直さず生命の存在を示している。さらに付け加えるなら、知性を持つ生命の可能性があった。

脳量子波を発する生命と、ELSは積極的に接触、融合していく。新たな生命は彼らに新たな知識を与えた。

ELSたちは、多くの星で、多種多様な生命に接触した。彼らは自分たちと同じガス惑星以外からも、多くの生命が生み出されていることに驚愕した。

また、人類の歴史をも超える長時間に及ぶ旅の中では、脳量子波を獲得する前の生物を発見したこともあった。

こうしたことを繰り返していたELSが、人類と接触したのは、偶然ではなかったのだ。

彼らが主に探し求めていた母星に近い環境を有するガス惑星は、木星と酷似している。つまり彼らが木星に来るのは時間の問題であり、太陽系到来は必然であった。

木星を発見したELSは、まず先発隊を送った。そして地球方面から脳量子波が発せられていることに気付く。

先発隊から『生命の発見』を知った大型ELSは、量子テレポートにより、木星内部に移動。まるで大赤斑を出口のようにして、太陽系に出現した。

不幸にして全面戦争となってしまったELSとの接触であったが、彼らが求めていたのは『新たな生命との融合』であり『共有』であった。そのため、彼らは人類側が使用した兵器を模倣。形を真似しただけでなく、攻撃を返すという行為まで、トレースしてきたのだ。

両者の初期接触で不幸だったのは、全体でひとつの意識を共有するELSは個体の損失をほとんど重要視していなかったことにある。知っての通り、人類にとって個体の損失は、そのすべてを失うことである。

ファーストコンタクトは、悲劇的に始まったものの、最終的にELSは人類と対話が成り、その戦闘行為を停止する。ELSもこれまで接触した生命と、人類が大きく違うことを理解し、その上で共存を選択した。

人類はELSとの対話後も世界規模の大戦を体験するなど、愚かな行為を繰り返したが、やがてイノベーターへと覚醒する者が人口の多くを占めるようになり、恒久平和を実現する。

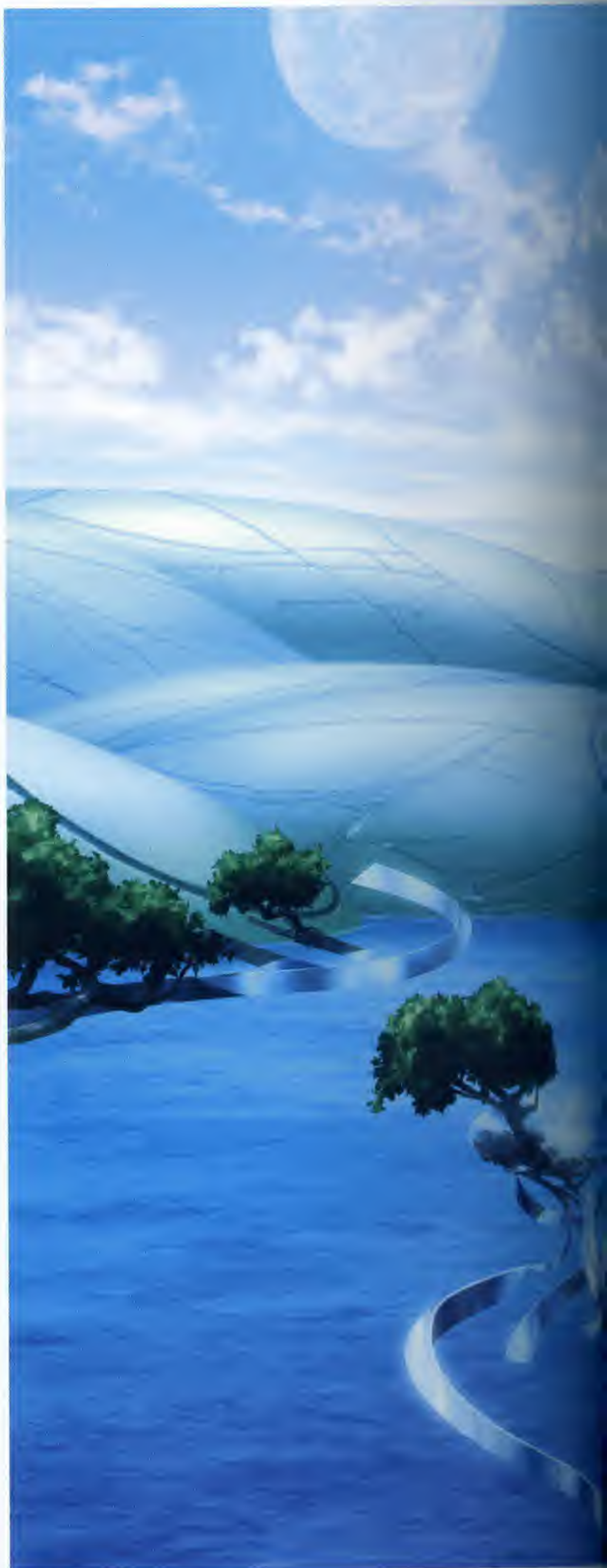
先に記したようにファーストコンタクトでは、ELSが人類を模倣し戦いとなった。だが、今度は人類がELSを手本にする番であった。人類は外宇宙に新たな生命を求め旅立つことになった。

新たに開発されたワークローダー『サキブレ』は、人類のパイロットとELSのパイロットの両者による共同操縦が可能な機体であった。オリジナル太陽炉の搭載により、単独での量子テレポートも行える。

サキブレの第1号機は、ELSとイノベーターの融合体であるレナード・ファインズが搭乗していた。彼は、外宇宙探査用の宇宙艦『スメラギ』に先んじてサキブレによって量子テレポートを行い、人類未到達の宙域において、新たな生命の発見という偉業を成し遂げた。ただちにそのデータは本隊に送られ、その惑星がスメラギの最初の目的地に選ばれた。

人類が、この新たな生命とどのような共存関係を築くことになるのかはまだ分からない。だが、宇宙に住まう生命体のひとつとして、希望を持って、対話を進めていくことになるだろう。これは第一歩でしかない。

右:宇宙艦スメラギに先んじて、異星に到着したサキブレ。未知の生命を発見。本機にはオリジナル太陽炉が搭載され、単独で量子ジャンプを行うことが可能である(随伴したサキブレ2号機のカメラの画像)。













異星体ELSとの接触は人類の歴史の転換期となった。  
それは、イノベーターという進化した人類を予見した  
イオリア・シュヘンベルグの想定よりも急激な変化であった。

「武力による紛争の根絶」を掲げ、世界に対して戦いを挑んだ私設武装組織ソレスタルビーイング。彼らが所有するモビルスーツは『ガンダム』と呼ばれる独自開発のものであった。戦いに合わせ数種類のガンダムを展開していた彼らであったが、その中でも格闘戦用のガンダム『エクシア』は、AEUの新型機のお披露目に介入し、これを打ち破ることで、華々しいデビューを飾った。

また後日、中東アザディスタンにおいて、宗教的指導者マスード・ラフマディの誘拐事件を解決。非武装の状態でマスード氏を王宮に送り届けてみせた。

これら印象的な事件もあり、エクシアは人々に「これがガンダムである」という強い印象を与えた。

この機体を操縦していたガンダムマイスターの名は、刹那・F・セイエイ。少年兵として戦いの中で生きながら、やがて人類初のイノベーターへと覚醒することになる人物である。

エクシアを駆っていた彼は、国連軍によってソレスタルビーイングが崩壊した後も、独自に活動。やがて、組織が再起を果たした時には『ダブルオーガンダム』へと、その愛機を換えている。

アロウズ、そしてその裏にいたイノベーターを名乗るイノベイドとの戦いを勝ち抜いた、刹那とダブルオー。

戦いの中で、刹那は、イオリアが予見した真のイノベーターへと覚醒する。

ここに来て、彼が新たに搭乗することになるガンダムは、「戦うための機体」から「対話のための機体」へと大きく役割を変えることとなる。脳量子波を使い、意識共有を可能とする量子空間を展開することが可能な、真のイノベーターのための機体である。

そうして完成したのが、『ダブルオークアンタ』である。本機は、異星体ELSとの最終決戦時において稼働可能状態となり、そのままテストも無く、戦場へと躍り出ている。その後のクアンタの活躍については、あらゆる記録に残されている通りである。

大型ELSの内部に突入したクアンタは、ELSとの対話を成立させ、そして旅立つ。

量子ジャンプによってELSの本星へと向かったクアン

タと刹那については、長らくその消息が不明のままであった。だが、彼と彼の愛機は半世紀を経て地球に帰還を果たす。

その間に人類は大きく進歩していた。人口に占めるイノベーターの比率は増大。同時にソレスタルビーイングという組織、そして彼らが使用したガンダムに対する人々の認識も大きく変化していく。外宇宙への探査のため開発された宇宙艦にソレスタルビーイングの戦術予報士であった『スメラギ』の名が冠されたのも、その現れであった。

長い時を経て帰還を果たしたクアンタは、その姿を大きく変貌させていた。ELSと融合したことによる変化であったようだが、詳細は不明である。

同時に本機のガンダムマイスターであった刹那にも、大きな変化があったようだ。

彼ほど数奇な運命を生きた男はいないだろう。戦いの中に生まれ、やがて対話のために旅をした者だ。

一方で見方を変えるなら、人類もまた彼と同じ様な歴史を辿ったと言えるだろう。戦争という歴史を繰り返しながらも、ELSとの接触の後には、外宇宙への探査を行うまでの存在となったのだ。

戦い、そして旅立ち……。

なお、外宇宙探査艦『スメラギ』の地球出港の日に、クアンタは地球へと帰還している。

それは当事者たちが意図したものではなかったのだろう。それでも、偶然で片付けるには、あまりに乱暴であるように感じられる。

これを奇跡と呼ぶのは、ロマンチスト過ぎるだろうか。

「ガンダムマイスター 刹那・F・セイエイ ～序文～」  
ロベール・スペイシー著

右:異星体ELSとの戦いの中、量子ジャンプによって、その姿を消したダブルオークアンタ。半世紀近い時間を経て地球へと帰還した。その姿は大きく変化していた。果たしてこの機体はどんな旅をしてきたのか……。  
(監視用定点カメラが偶然捉えた機影)





# 00N same way

## 海老川兼武氏が描くボックスアートの世界

模型とCGを組み合わせるという海老川兼武氏の技巧は、00Nにとどまることなく、映像作品を収めた『機動戦士ガンダム00 MEMORIAL BOX』と『劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-』（初回限定生産商品）のボックスアートにも使われた。なお、ボックス全体のデザインを手がけたのは、デザイナー草野剛氏。本書のカバーも草野氏によるものである。00Nという企画で培われた技法がボックスに使われ、ボックスで成立した海老川×草野コラボレーションが本書で実現しているというわけだ。





『機動戦士ガンダム00 MEMORIAL BOX』

2010年8月27日発売 価格:42,000円(税込)  
 DVD/全50話収録/カラー/1200分/ドルビーデジタル(ステレオ)  
 片面2層×10枚+片面1層×1枚/16:9(スクイーズ)/ピスタサイズ  
 BCBA-3916  
 発売元:バンダイビジュアル 販売元:バンダイビジュアル









『劇場版 機動戦士ガンダム00-A wakening of the Trailblazer - COMPLETE EDITION』  
(初回限定生産商品)

2010年12月25日発売 価格:10,500円(税込)  
 カラー／約232分／(本編DISC:120分+特典DISC:113分)  
 本編DISC:ドルビーTrueHD(5.1ch)・リニアPCM(ステレオ)／AVC／BD50G  
 16:9<1080p High Definition>  
 特典DISC:リニアPCM(ステレオ)・一部ドルビーTrueHD(5.1ch)／AVC／BD50G  
 16:9<1080i High Definition>・一部16:9<1080p High Definition>／日本語字幕付(ON・OFF可能)  
 発売元:バンダイビジュアル 販売元:バンダイビジュアル



# PRODUCTION REPORT

『機動戦士ガンダム00N』の作品群は、  
模型と背景画(BG)を海老川兼武氏が組み合わせることによって完成を見る。

ここからは、各作品のコンセプト説明から海老川氏の具体的なCG作成の過程、  
それに使われた模型に焦点を当てて紹介する。

なお、本書収録にあたって、内容に関しては一部改訂を行った。

また、第1回から最終回まで掲載順に並べている。

本書における各作品の掲載ページは、下表を参照いただきたい。

<p>(2010年5月号) <b>第4回</b></p> <p><b>NewsWalk</b> ニュース雑誌表紙 (P.54~55) ジックスー号機 (P.56~57)</p> <p>全網越しのジックス テスト中のジックス (P.58~59)</p>	<p>(2010年4月号) <b>第3回</b></p> <p>セイロン島のティエレン (P.34~35)</p> <p>シャオショウ (P.10~11)</p>	<p>(2010年3月号) <b>第2回</b></p> <p>エアロフラッグ (P.24~25)</p> <p>大破したレグナント (P.78~79)</p>	<p>(2010年2月号) <b>第1回</b></p> <p>軌道エレベーター (P.28~29)</p> <p>破壊されたイナクト (P.32~33)</p>
<p>(2010年9月号) <b>第8回</b></p> <p>出撃前のアルヴァトーレ (P.48~49)</p> <p>出撃するアルヴァトーレ 若き日の アレハンドロ・コーナー (P.50~51)</p>	<p>(2010年8月号) <b>第7回</b></p> <p>ブレイクビラー (P.68~69)</p> <p>ビラーの破片と ジックスIII (P.70~71)</p>	<p>(2010年7月号) <b>第6回</b></p> <p>アンフと少年兵 (P.36~37)</p> <p>アンフ カラーバリエーション (P.38~39)</p>	<p>(2010年6月号) <b>第5回</b></p> <p>日本のリアルド (P.18~19)</p> <p>敦煌莫高窟 (P.40~41)</p>
<p>(2011年1月号) <b>第12回</b></p> <p>格納庫のブラスト (P.20~21)</p> <p>空戦するブラスト (P.22~23)</p>	<p>(2010年12月号) <b>第11回</b></p> <p>GNファング (P.64~65)</p> <p>GNファング GNビット性能比較 (P.66~67)</p>	<p>(2010年11月号) <b>第10回</b></p> <p>月面飛行実験中の ジックスIV (P.86~87)</p> <p>連邦カラーのガガ (P.88~89)</p>	<p>(2010年10月号) <b>第9回</b></p> <p>PMCのホームページ (P.12~13)</p> <p>田園風景の中の モビルスーツ (P.14~15)</p>
<p>(2011年5月号) <b>第16回</b></p> <p>サキブレ (P.96~97)</p> <p>ELSクアンタ (P.98~99)</p>	<p>(2011年4月号) <b>第15回</b></p> <p>エイフマンの部屋 (P.44~45)</p> <p>ELS化したガデラーザ (P.90~91)</p>	<p>(2011年3月号) <b>第14回</b></p> <p>レグナント2号機 (P.72~73)</p> <p>エンプラス (P.74~75)</p>	<p>(2011年2月号) <b>第13回</b></p> <p>朽ち果てたジックス (P.94~95)</p> <p>回収された スローネの残骸 (P.46~47)</p>



『00N』の“N”は、新しい出来事や変わった出来事を紹介する報道である「NEWS（ニュース）」という意味を持つ。加えて、『00』の世界観をもう一度、別角度から描き直すということから、『NEW（新しい）』という意味も含んでいる。

西暦という現実と地続きの世界観を持つ『00』は、本編のみならず外伝も含め多くの作品が発表されている。

しかし、膨大な設定を持つ本作の世界観が、すべて紹介された訳ではない。それらを新たな外伝作品として発表するため、『00N』では多くの本編スタッフが集結した。

第一回の冒頭シーンは、軌道エレベーター。

アニメファーストシーズン第一話、エクシアが降下するシーンを描き出している。軌道エレベーターを監視する定点カメラが捉えた画像だ。これから起こる大事件へのプロローグであるのに対し、あまりにも小さな光点でしかないエクシアが、やや皮肉とも感じられる対照的なイメージを作り出している。

画面構成とCG特効は、メカデザイナーとしてこれまでの外伝でも活躍されていた海老川兼武氏。背景画稿は、アニメ本編の美術も担当していた若松栄司氏（KUSANAGI）が製作している。

本文のルイスのレポートは、アニメファーストシーズンの16話でルイスが使っているパソコンのモニターに、

実際に表示されている文章だ。ハイスクールで宇宙工学を専攻しているルイスが、試験前に以前提出したレポートを再確認している所で使われている。ファーストシーズンでは、陽気で明るい印象のあった彼女だが、さすがに真面目に勉強していたようで、レポートはかなりしっかりした内容になっている。

映像でこの部分は、文字が非常に小さく、かなりの高解像度で見てもほとんど確認できないが、本編ではこうした部分も作り込まれている。

倒れたイナクトは、同じくアニメファーストシーズン第一話に関連する。軌道エレベーターの側を降下してきたエクシアが、AEUの新型機イナクトを破壊する。アニメのそのシーンの直後を描き出している。

画面構成は、メカデザイナーでありイナクトのデザインも担当された福地仁氏。CG加工は、海老川兼武氏が担当した。

こちらも雑誌連載の第一回に掲載された記念すべき作品。まだ模型を使用した画稿の製作において試行錯誤していた時期の作品であり、KUSANAGIによる背景も使用されていなかった。本書への再収録にあたり、全面的に改稿が行われた。一番の違いはKUSANAGIによる背景を使用していることだが、それ以外の細かい部分にも、手が加えられている。連載で培ったノウハウが大いに生かされ、新たな画稿へと蘇ることになった。

AEUは、本編で所属技術者が登場していないこともあり、モビルスーツに関する情報があまり多く出ていない。しかしながら、断片情報として出ている政治的な背景や、ユニオン機との類似性などの裏には、多くの設定が隠されている。

今回のシーンからも多くの情報を読みとくことが出来る。

ビーム兵器という特出した技術によって破壊されたイナクトには、すぐに技術者たちが集まっている。また、上半身近くに白く見える泡は、事件の直後に散布された消火剤を表している。イナクトは、起動に必要とされる電力を、機体の構成材に分子レベルで貯蔵された水素発電によって得ている。その貯蔵方式ゆえに爆発などの危険性は極めて低い。しかしながら、フライトユニット内のプラズマジットの燃料は非常に引火しやすいものが使われている。燃料用リザーバータンクは背中にあり、機体が倒れ込んだときに強い衝撃を受け破壊された可能性があった。引火を未然に防ぐために消火剤が使用されたのだ。この事実ひとつとっても、当時最新鋭であったイナクトが、ガンダムと比べ旧世代の機体であることを表している。太陽炉を搭載したガンダムは、爆発や引火するような動力源を持たない。爆発するのは、機体情報秘匿のためであったり、一時的な武装のみである。

## PRODUCTION REPORT



背景:若松栄司(KUSANAGI)  
特効:海老川兼武



CG製作:海老川兼武  
コンセプトラフ:福地仁  
撮影:エルクラフト  
模型製作:ナナコ



CG制作:海老川兼武  
コンセプトラフ:福地仁  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
撮影:エルクラフト  
模型製作:ナナコ



連載当時の掲載作品



大まかに構成を再現して撮影された写真への修正指示。この指示をもとに個別パーツなど、新たな写真撮影を何度も重ね、最終的な合成作業に入っている。



破壊されたダメージ痕を入れた作例。構成案に合わせて撮影。この段階で一部パーツが外され撮影されている。



転倒のショックでアスファルトの地面にめり込んでいることを表現するため背面パーツの一部を別に撮影。この他、各部パーツもバラバラにして、別撮影を行っている。



背景も模型を使用していた本作では、今回新たに背景を描き起こし、合わせてライティングなどCG作業にも手を加えた。





福地氏による構成ラフ。機体設定画、マーク、迷彩塗装図など、予め用意された設定類をふまえて作例を製作。そのうち、このシーンにあわせて撮影した。



レイアウトに合わせて背景画と模型を仮合成。この段階で、パーツのバランスや角度などは修整済み。



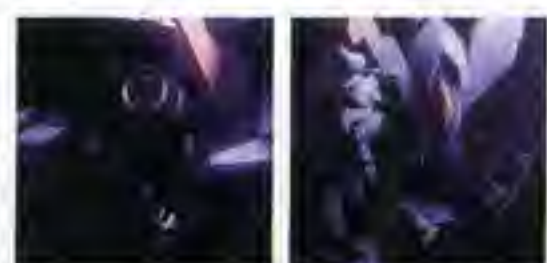
光源にあった影を追加加工し、ライティングを調整。写真段階で明暗がつきすぎると、かえって後の処理が難しくなるため、作例の写真は光源を強くしすぎないように撮影されている。

# PRODUCTION REPORT

コンセプトラフ・追加設定: 福地仁  
模型: 志条ユキマサ  
撮影: エルクラフト  
背景: 若松栄司 (KUSANAGI)  
CG: 海老川兼武



コンセプトラフ・CG: 海老川兼武  
模型: サエキコウイチ  
撮影: エルクラフト



『機動戦士ガンダム00』の世界観を、本編スタッフが新たな視点から描き直す、公式外伝『00N』。

第二回、一枚目のショットは、新たなMSV『フラッグ空戦偵察哨戒型』が登場。

以下に設定と構成を担当された福地仁氏のコメントを掲載する。

今回はアラスカ基地所属時代のジョシュアが、空戦部隊のフラッグで警戒偵察中という想定です。迷彩パターンは哨戒地域に合わせて選択変更可能です。エアロカウルのノーズは、長短数種類存在します。

(福地仁)

ジョシュアは、本編ファーストシーズンに登場したユニオンのエースパイロットのひとり。グラハムを「上級生」と呼ぶ不敵な男であった。彼の発した「上官殺し」のエピソードはCDドラマ第二弾『Road to 2307』に収録された『ユニオンフラッグ』の中で語られる。さらにこのドラマには興味深い機体も登場している。それはユニオン軍次期主力モビルスーツ選定でフラッグに敗れた『プラスト』と名づけられた機体である。これはリアルドから発展した機体であること以外は詳細が不明であり、デザイン画も公開されていない。今回、フラッグのバリエーションが登場したことで、今後本企画で公開されることが期待できるだろう。

一方、本編で登場したジョシュアのパーソナルマークの意味も、初めて公開となった。細部設定で公になっていない物が『00』には大量にあり、『00N』では新たな設定だけでなく、未公開の細部設定も随時公開していく予定である。

さらに注目すべきは、新たなMSVの登場である。模型誌の読者がもっとも興味を持つのは、やはりメカニックであり、その中でもMSVは花形の企画であると断言出来る。今回登場した『エアロフラッグ』は、フラッグの一部パーツ変更によって再現されるため、模型改造にチャレンジしてみたい読者には、最良の素材となるのではないか。迷彩塗装には、高いテクニックが必要だが「塗装は自由に变化する」設定なので、自分オリジナルの塗装で仕上げて良いだろう。ぜひ、自分だけの機体にもチャレンジしてみたい。

二枚目のショットは、時代が大きく下ってセカンドシーズン後、物語の終結直後を描いている。

以下は構成を担当された海老川兼武氏のコメント。

YOMBAN (G-ROOMS) で描いたイラストの後日談になります。

デブリ改修作業中に発見したレグナント。

中破してるとはいえイノベーターの技術が投入されている最新型のMA。研究のため回収する事が決定し、

その回収作業中のシチュエーションです。

現場にはジンクスⅢが2機と回収船がいます。(撮影は回収船から行っています)

ただ戦闘データが記録されているはずのコクピットブロックはどうやら発見できなかったようです。

(海老川兼武)

レグナントは、本編中でもエンブラスをプロト機として開発されたことが明らかになっており、開発系統が見える機体だ。だが、その系譜をさらに紐解くと、アルヴァトーレまで遡ることが出来る。このあたりの話は、今回コラボレーションしたG-ROOMSの海老川氏の話でも確認できる。余談となるが、アルヴァアロンについても、リボーンズガンダムのプロト機である1ガンダム(電撃ホビーマガジン連載作品『00P』に登場)をベースとした機体であると設定されており、デザイナーの海老川氏が、大河原邦男氏のデザインしたメカニックを系譜に違和感なく取り入れていったことが分かる。

レグナントは、今回紹介したように回収され、その技術が研究されている。これからさらなる未来の系譜に位置する『GNドライブ搭載大型モビルアーマー』が登場する可能性も大いにあるだろう。

構成ラフで完成した作例を踏まえ、さらに3Dデータでアングルを検討。二つのショットを製作することに決定した。



レイアウトに合わせて素材を合成。レイアウトのままではレグナントの頭部が多少見づらくなってしまうのでこの段階で修整。

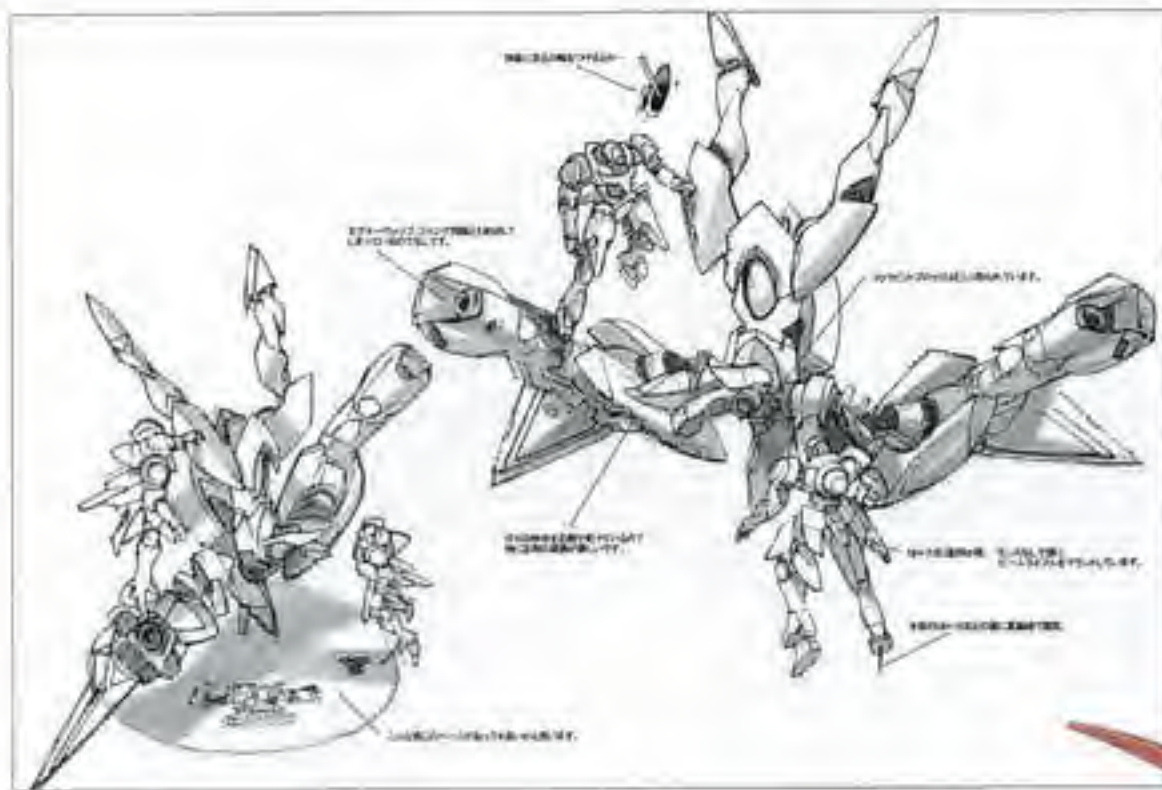


ライティングを調整。すべての作業で一番重要な工程となる。別アングルでは、モニター素材を加え、さらに発光処理やノイズ処理を加えて完成させた。



G-ROOMSで公開された海老川氏の画稿。今回製作したものは、この直後のシーンという設定である。G-ROOMS版も、ぜひWEB上で確認し見比べてみて欲しい。





海老川氏によるジオラマのラフイメージ。「ROBOT魂」は分解・加工が困難だったため、実際の作例では、立体としての見栄えを考慮したアレンジが加えられた。

## 3DWORKS

### GNMA-0001V REGNANT & GNX-609T GN-XIII

模型製作:サエキコウイチ

「G-ROOMS」(※1)との初連動作となるこの作品は、「G-ROOMS」第1回で大破したレグナントを描いた海老川氏がラフを描き、それにインスパイアされる形でサエキコウイチが「ROBOT魂」を使用して製作したもの。

レグナントは、アイテム自体の希少性と、ABSという素材の加工しづらさを無視した破損モデル。

最も時間をかけた破損個所の表現は、爆発による装甲のめくれや装甲面の変形などを想像しながらの作業となった。めくれた装甲には鉛板とエポキシパテを使用し、内部メカは流用パーツを組み合わせて表現している。全身の傷はカッターやモーターツールで加えたが、装甲材のEカーボンの削れ方がわからず、頭を悩ませた。

塗装は基本色の上に筆でタッチを付けて仕上げ。破壊部の塗装表現に悩んだ末、宇宙での爆発を「炎上ではなく酸化」と捉え、表面が白化するものとして、セールカラーを吹いてみた。

ジンクスⅢは表面処理と軽いディテールアップを施したのみ。レグナントにはアルミ棒で固定した。

※1:バンダイビジュアル公式HP「YOMBAN」内の連載企画。毎月18日更新で『00』のオフィシャルメカデザイナーが水島監督と対談するコーナー。本書に全編を収録。



BANDAI NON scale  
ABS/PVC action figure  
"THE ROBOT SPIRITS"  
modeled by Kouichi Saeki

GNMA-0001V レグナント&GNX-609T ジンクスⅢ  
バンダイノンスケール ABS/PVCアクションフィギュア  
"ROBOT魂" 改造  
模型製作:サエキコウイチ





SVMS-01AS UNION FLAG  
AEROTYPE SKYPACKAGE

模型製作:志条ユキマサ

『00N』初のMSVとなった「ユニオンフラッグ空戦偵察哨戒型」。志条ユキマサが製作したこの作品は、製作者が以前「機動戦士ガンダム00アーカイブ 3D&設定資料集」(小社刊・発売中)用に製作した1/100スケールの「ユニオンフラッグ量産型」に再改造を加えたもの。新規にデザインされたエアロカウルとリニアガントレットを作り起こし、量産型のパーツと差し替えられるようにしたほか、ユニオン軍アラスカ基地で使用されている迷彩パターン(※1)に塗り替えられている。

新規製作パーツは、機体接続用のグリップなど、一部を除いてプラ板積層から製作。ポリエステルパテでラインの修整を行っている。

腕のパーソナルマークは、『ガンダム00』本編にも登場したジョシュアのもので、脚部垂直尾翼の部隊マークともども、NAOKI製作の自作デカールを貼り込んでいる。

※1:設定上は塗り替えではなく、装甲表面のナノマシンを使用した、配色パターンの変更である(P.118本文およびG-ROOMS 第3回、対談参照)。



①-④:量産型フラッグから新規に追加/変更されたのは、機首と後頭部後方に追加されたエアロカウル、両腕のリニアガントレット、主翼下のパイロンの4点となっている。



SVMS-01AS  
ユニオンフラッグ空戦偵察哨戒型  
1/100スケールプラスチックキット  
「機動戦士ガンダム00」  
SVMS-010 オーバーフラッグ改造





6



7



8

⑤:下図の設定に合わせて塗り直された迷彩パターン。ほかにも多様なパターンがあるようだ。  
⑥:作例は人型にも変形させることが可能。ただし、“エアロフラッグ”は、航空機としての特性を強化した機体であるため、実際にはこうした運用形態はなかったと思われる。  
⑦:腕のリニアガンレットは着脱可能に。実際の設定では前腕内部に砲身が組み込まれている(下・設定画稿参照)  
⑧:今回の機体用に新たに起こされた部隊章。運用時は垂直尾翼の外側に表示される。



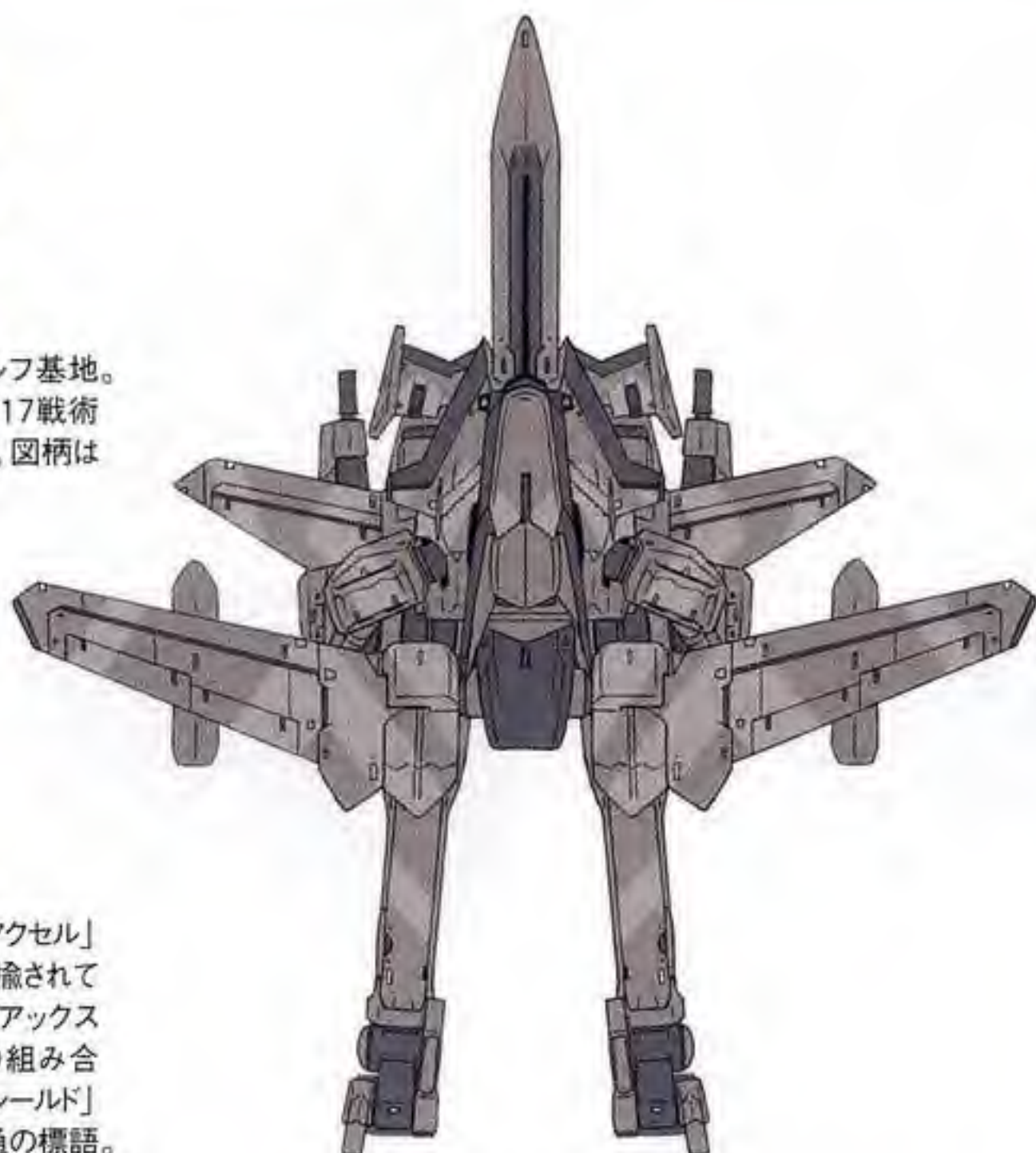
5



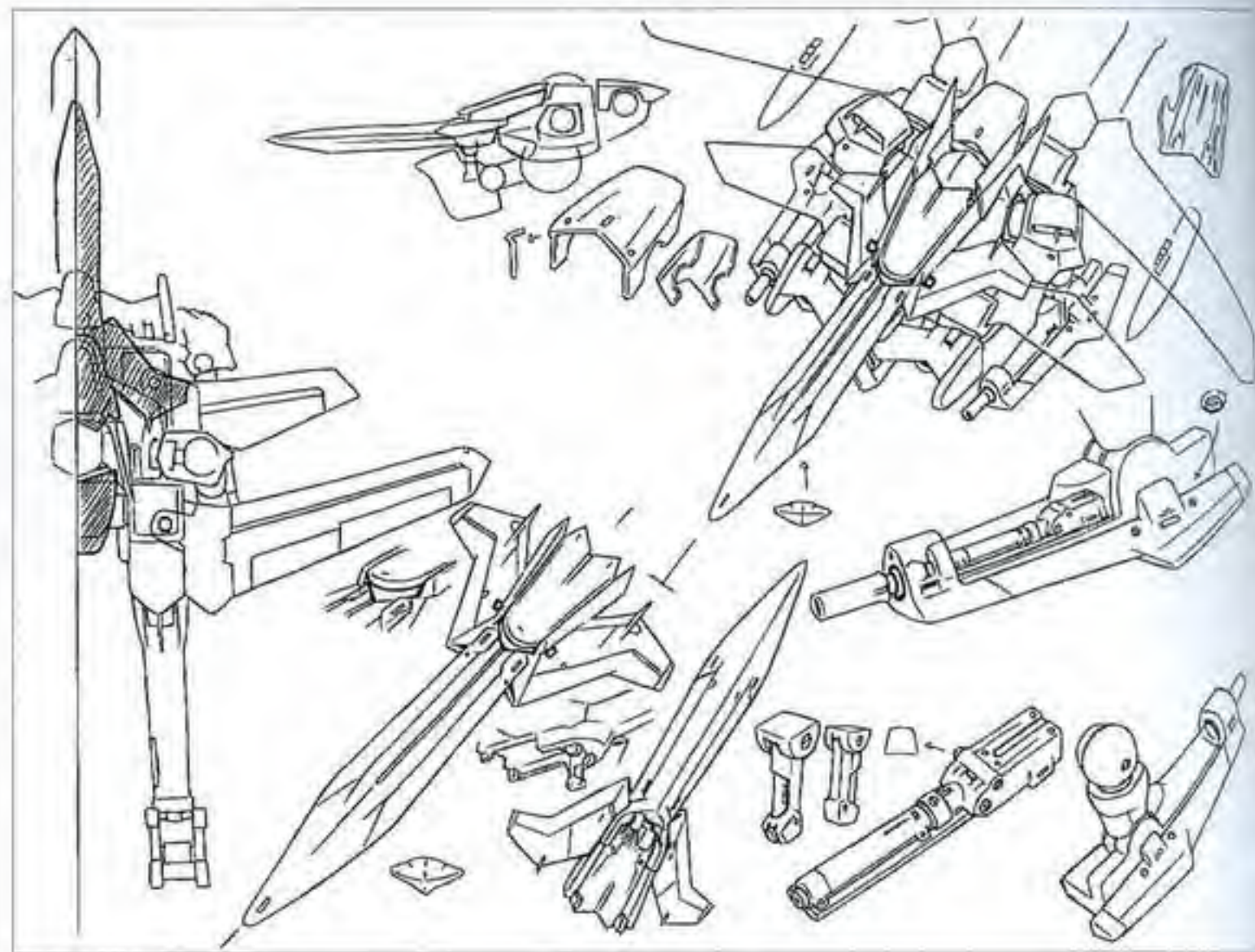
アラスカ州エルメンドルフ基地。  
第2MS戦闘航空団第17戦術  
戦闘航空隊の部隊章。図柄は  
北極星と雪山。



猪突猛進型の性格を「アクセル」  
と言うニックネームで揶揄されて  
いた事をもじり、図柄はアクス  
(斧)とヘル(地獄)の組み合  
わせとしている。「ノースシールド」  
(北方の盾)は基地共通の標語。



SVMS-01AS フラッグ空戦偵察哨戒型  
フラッグのバリエーション機。機首部ユニットを銃から  
エアロカウルに変更し、飛行性能を高めている。モビ  
ルスーツとしての特性よりも航空機としての特性を  
強化したバリエーションである。通称エアロフラッグ。







角田氏による構成ラフをベースに予備の撮影を行った。上がってきた写真素材に、細かい修正指示が加えられる。



構成要素のレイアウトが固まった時点でサンライズのスタジオにて人物部分作画し、セル素材として仕上げた。



レイアウトに合わせて背景と模型、セル素材を仮合成。この段階でパーツのバランスや配置など、細部を修正した。



各素材の色味を違和感のないように調整。角田氏よりエクシアをもっとはっきり見せて欲しいとのオーダーがあり、この後更に加工を加えていき完成させた。

# PRODUCTION REPORT

コンセプトラフ:角田一樹  
キャラクター原画:松川哲也  
キャラクター仕上:手嶋明美(Wish)  
模型:越智信義、takayo4 撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



コンセプトラフ・キャラクター・背景:寺岡賢司  
模型:人首猛  
撮影:エルクラフト  
CG:海老川兼武



『機動戦士ガンダム00』の世界観を、本編スタッフが新たな視点から描き直す、公式外伝『00N』。

第三回の一枚目のショットは、テレビ本編第二話のセイロン島での戦いをテーマにしている。

本編では、エクシアによる、まるでスーパーロボットのように華麗なアクションと、対する重量級でミリタリー感にあふれたティエレン部隊との戦いを、『動きの差』というアニメーションが得意とする演出を使って表現していた。

『00N』版セイロン島の戦いでは、視点が人間の高さから降りている。だれもが日常的に見ている低い視点から描き出されたモビルスーツたちは、巨大な兵器であることを実感させ、その戦いに新たなリアリティをもたらしている。

同じ戦いを描きながら、『動き』を重視した本編とは、まったく違ったものになっている点も、楽しんでほしい。また、静止した絵であることから、模型を使ったジオラマなどの参考にもなるだろう。

セイロン島の戦いは、「なぜソレスタルビーイングは、平和のために武力介入という選択肢をとったのか」を提示するため、現実社会にも存在するシンハラ人とタミル人の民族紛争を扱っている。アニメを見た後に実際の紛争について、ネットなどで調べてみた人も多いと思う。複雑で出口の見えない問題だが、そうであるが故に、本作が『ガンダム』シリーズで唯一、西暦を舞台とした意味を、視聴者に理解してもらう効果もあっただろう。

本作の構成を担当したのは、本編に助監督として参加した角田一樹氏。氏は、『機動戦士ガンダム00 スペシャルエディションⅡ エンド・オブ・ワールド』の監督も務められている。以下に角田氏のコメントを掲載する。

ガンダムに関わる前から、いえ、この仕事に就く前からロボットの立つ現実を夢想していました。夜の駐車場に人知れず立つ10数メートルのロボット。ビルの間を戦闘する20メートル台のロボット。アニメではロボット同士の戦いが中心になるため中々人の視点に出来ませんでした。1stシーズンにはガンダムに蹂躞される兵士の視線が多々あったのでこの題材を選びました。もっともらしい事書いてますが、要はティエレンが大好きなんです。(角田一樹)

これまで外伝作品では、メカニックデザイナーの方にご協力いただくことが多かったが、「世界観を描き出す」というテーマを掲げる本作にとって、作品の演出を担当されているスタッフの参加で、新たな方向性が加わるようになった。なお、同じく本編助監督であり、『機動戦士ガンダム00 スペシャルエディションⅠ ソレスタルビーイング』『同Ⅲ リターン・ザ・ワールド』の監督でもある長崎健司氏の作品も準備中であることをご報告しておく。

二枚目のショットは、同じ人革メカを扱いながら場所もシュチュエーションもガラリとかわる。

宇宙を舞台として、軌道エレベーターの整備を行うモビルアーマー『シャオショウ』。この機体は、本編未登場ながら早い段階で「こうした機体が存在する」と、世界観構築時にメカニックデザイナー兼SF設定の寺岡賢司氏によって提示されていたのだ。

すでに公式外伝のひとつ『00F』に登場していたが、設定画が公開されるのは今回が初めてとなる。

なお、世界観を構築するモビルアーマーとして同時期に設定されたものには、戦車型のMAJ-V34 ジャーチャー(本編に登場)、空戦型のMAJ-P13 フェイモウツ(本編未登場、『00F』に登場)もいる。

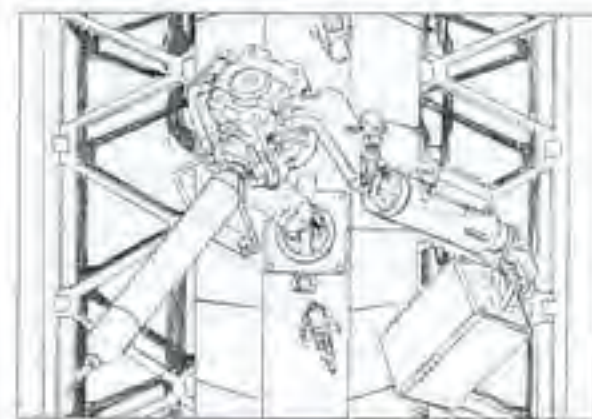
以下は構成を担当された寺岡氏のコメント。

高軌道リングの軍用送電線をメンテナンスするMAと作業員。MAは基本3機で行動しますので画面のそとで2機が警戒態勢をとっています。

初期の宇宙戦闘ではMSとチームを組み前線に出ることも多かったが、MSの武装強化と生産数の増大により、次第に後方任務が増えていった機体です。

もとが軌道エレベーター用個人作業ボッドから発達したもので、細かな作業も可能で、設備作業員には親しまれています。本画像の機体も武装をはずして施設作業用にカスタマイズされています。(寺岡賢司)

なお、文章中に登場するレイヴは、公式外伝『00I』の主人公であり、シャルは公式外伝すべてに登場しているキャラである。こうした連動も、本編や外伝がひとつの世界観を共有していることを実感させる。



寺岡氏の構成案。今回はさらに、背景のエレベーターに加え人物部分も寺岡氏が自ら作画した素材を使用している。



寺岡氏の作成した背景と人物に、模型素材を仮合成。シャオショウのタンクが長くフレームからはみ出している。



素材を加工しつつライティングや色味を調整。収まりを良くするためにタンクを短く加工。この後更に加工を加えていき完成。



## 3DWORKS

### MAJ-S08 Xiaoshou

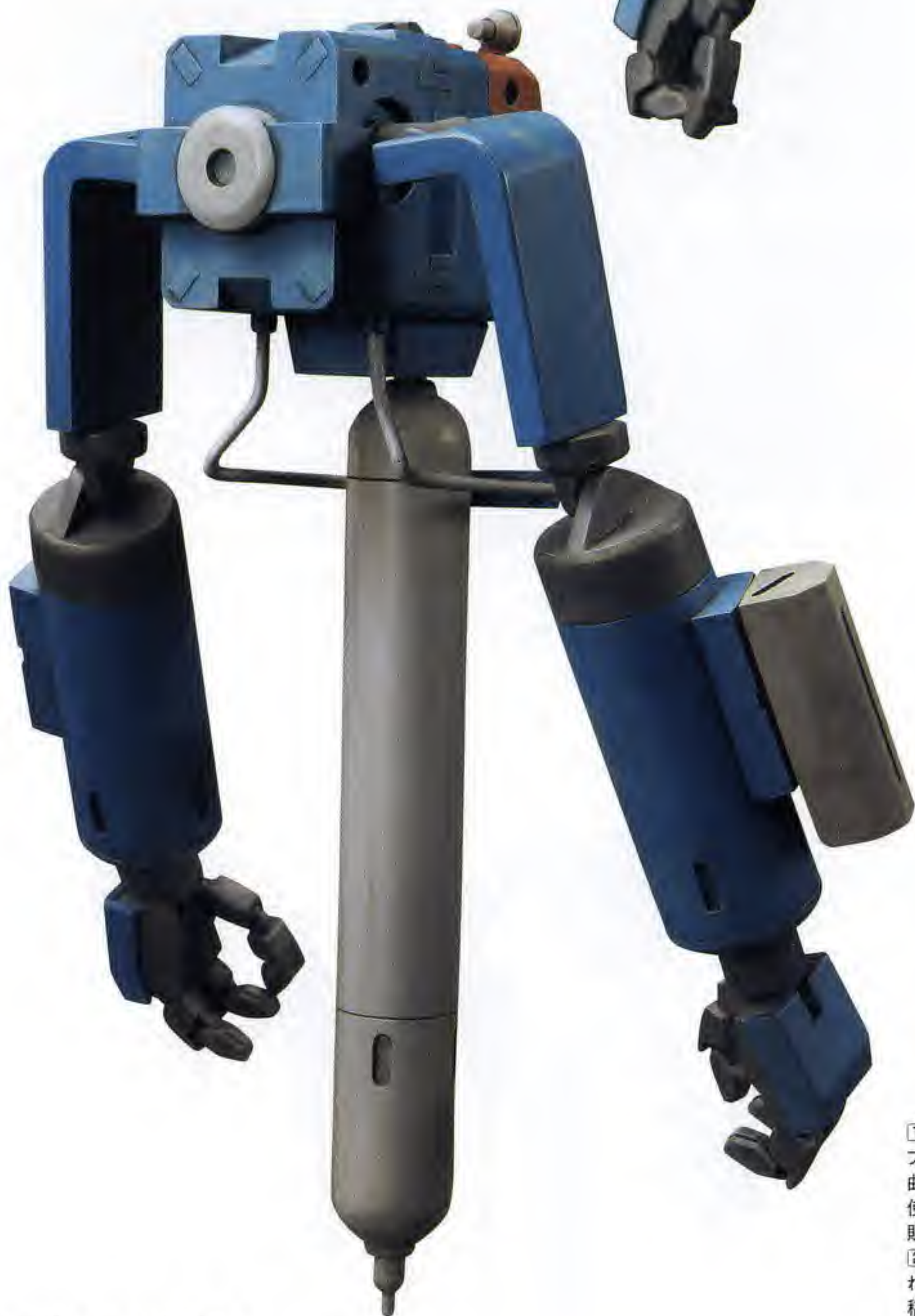
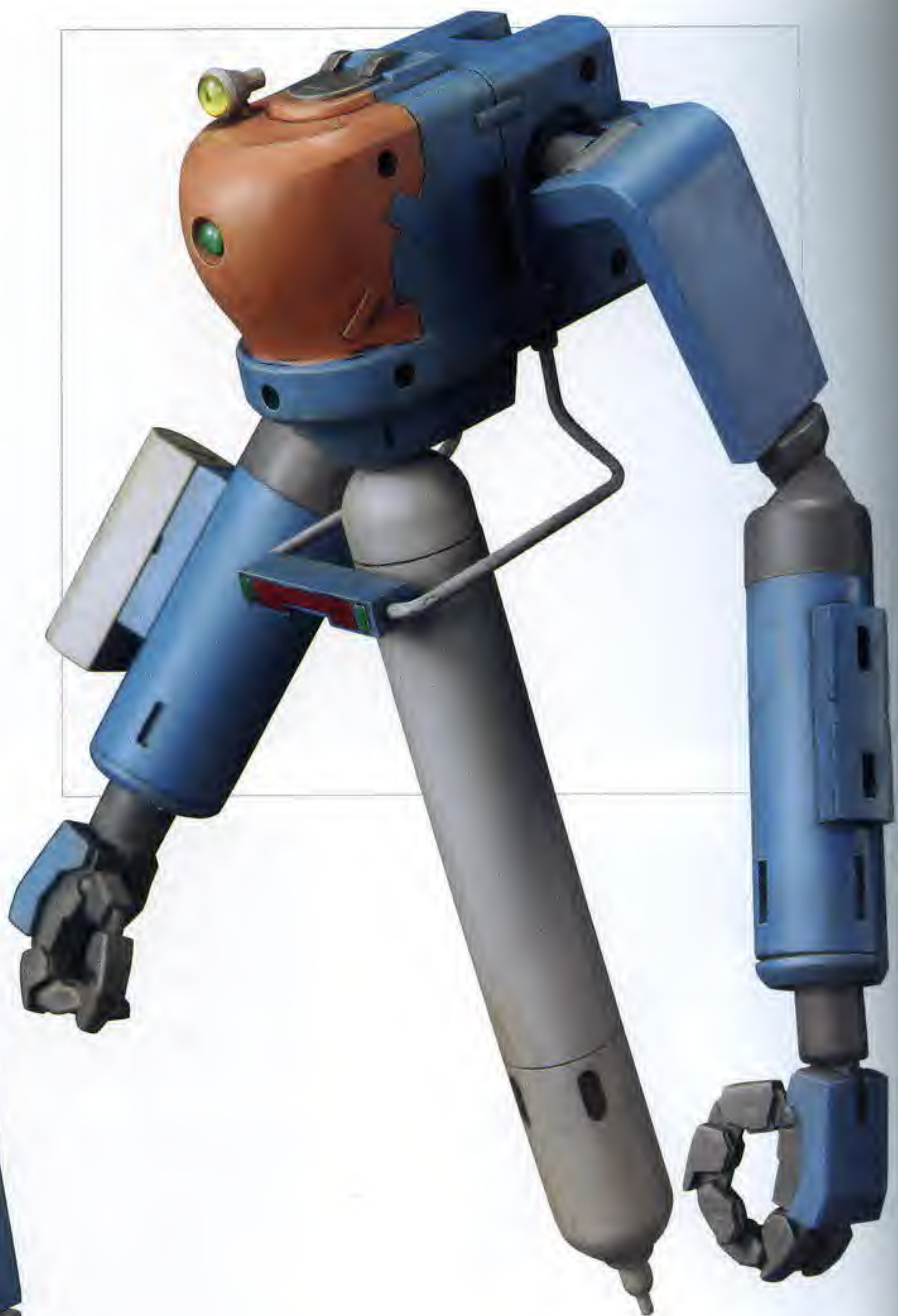
模型製作:人首猛

「ガンダムエース」で連載されていた『00F』が初出となる、人類革新連盟（以下、人革連）のモビルアーマー、シャオショウ。太陽光紛争時には戦闘にも参加していたが、宇宙用MSが登場して以後はそのほとんどが作業用ボッドとして運用されているという機体である。

人首猛が製作したこのモデルは、HG「ティエレン」のシールドパーツをゲージとし、各種キットのパーツを用いつつ、ほぼイチから作り起こされた作品である。

可動を組み込む都合もあり、最終的にはノンスケールでの完成となった。

塗装はカラー設定を参考に塗り分けたのち、作業用であることを考慮して、ウォッシングやドライブラシによる「使い込まれた様子」を演出した。



non scale scratchbuild  
modeled by Takeshi Hitokabe



①: 本体部分はほぼすべて  
プラ材の箱組みから製作。  
曲面部にはエポキシパテを  
使用。レンズパーツなどは市  
販パーツを使用した。  
②-③: 右腕は、CGに使用さ  
れたブロックのほか、設定画  
稿に描かれた80mm50口径  
長滑腔砲も製作し、差し替  
えられるようにした。





REAR VIEW



LEFT SIDE VIEW



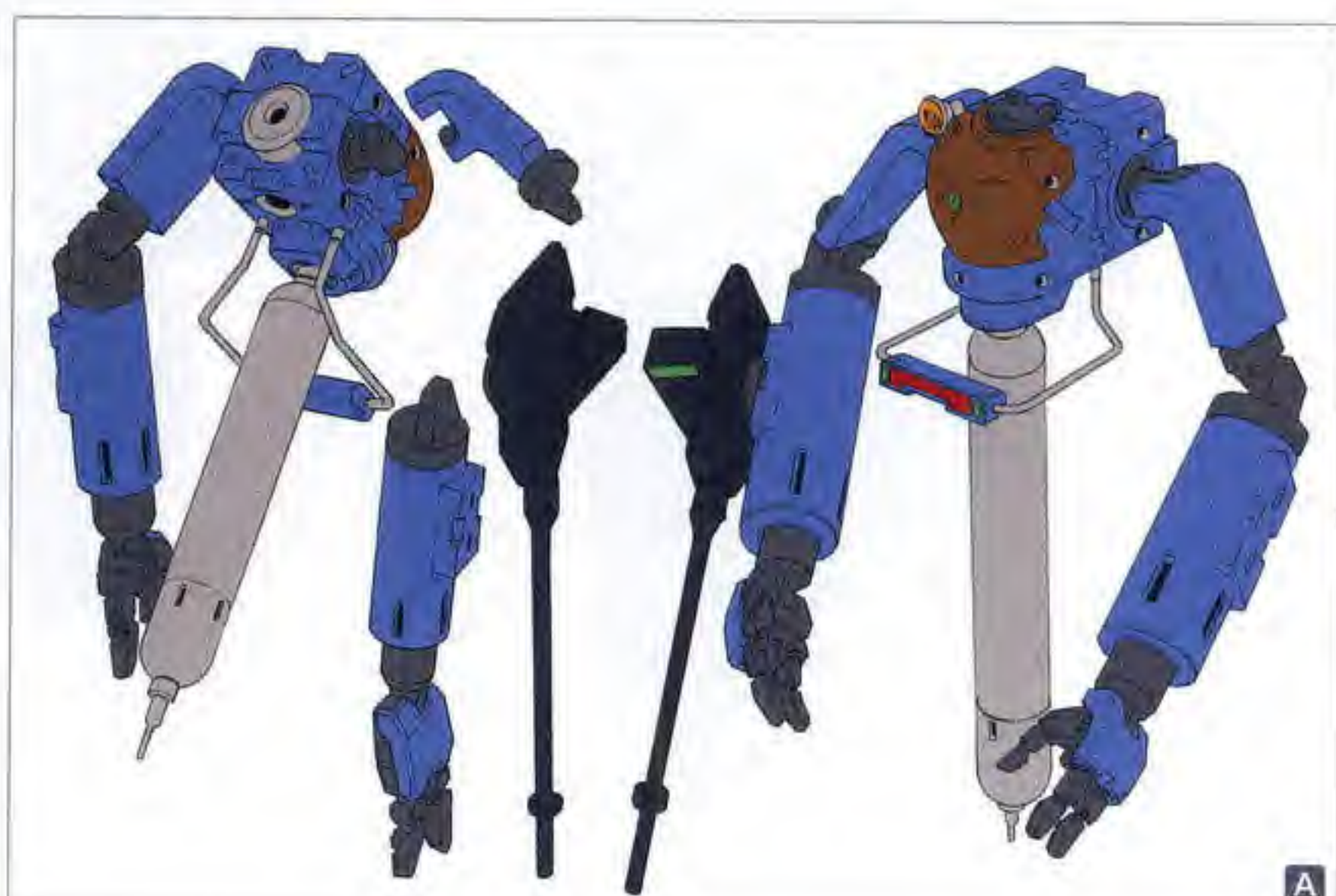
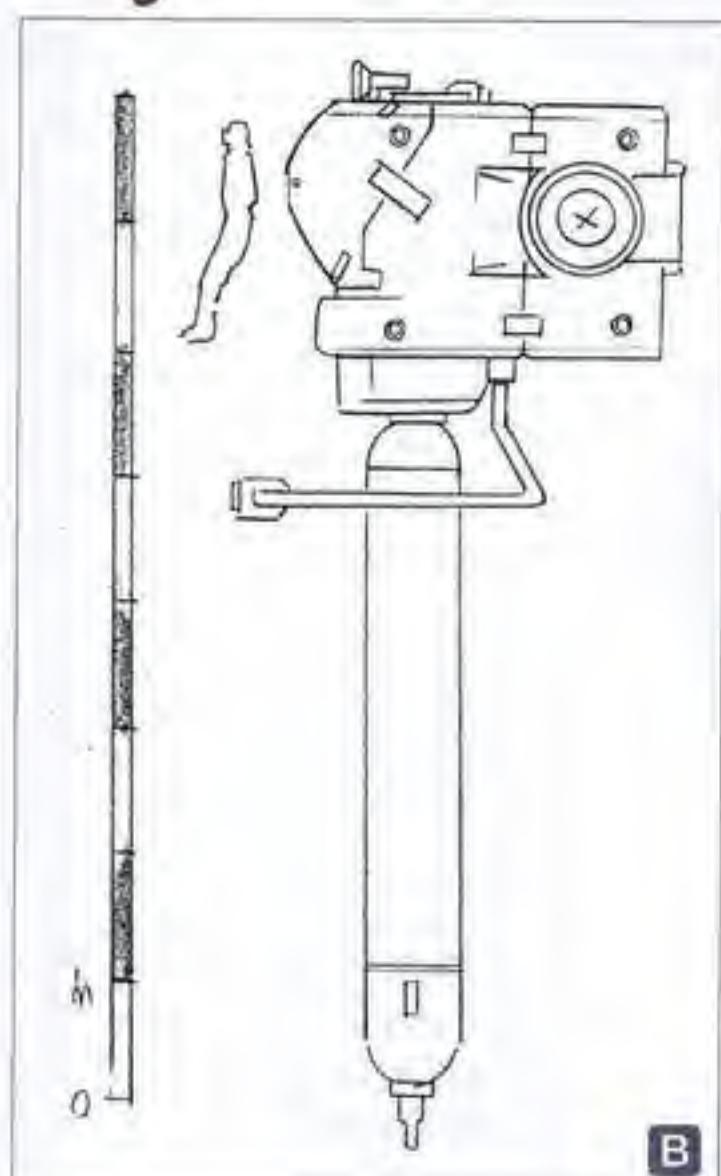
FRONT VIEW

シャオショウ  
カラーリング



④:機体に対して垂直方向の推進器と思われる底面部には、バンダイのアクションベースが接続できるようにしてある。  
⑤:手首にはPG「ガンダムGP01」のものを使用。指の曲げ伸ばしができるようになっている。  
⑥-⑦:ヒジ関節にはMG「ボール」シリーズのアーム基部を、肩関節には市販の可動パーツを使用して、腕を大きく動かせるようにした。

シャオショウのカラーリング。武器も一緒に描かれていた。機体では、所属部隊ごとなど違ったカラーリングが用いられていたと思われる。比較。下部タンクを含めても8メートルほどしかの機体である。レバーの送電用の鉄柱の一部。モビルスーツで運用することを前提とした、レバーが存在している。







レイアウトに合わせて模型を仮合成。この段階でパーツのバランスやボージングなど修正。



『草薙』製作の背景。今回、どれも背景が素晴らしく、出来上がりのグレードがアップした。



模型素材もシチュエーションに合わせてCG加工。逆光だが反射光やパーツの隙間から漏れるフレア光などを、この段階で追加。



正確に左右対称にするため写真を半分に切り、反転させて使用している。



ライティング等々を調整。バーストショットのため一部オバースケールに見えるステンシルマークを削除。



カメラマンの視線を正確に描写するため、3Dソフトを使いレイアウトを決定。



背景に合わせて素材を配置。背景は水島監督のアイデアで、望遠処理になっている。



素材を合成してCG処理。



CG加工。ここで、飛行しているジンクスの高速感と、太陽の熱による陽炎などの処理を追加している。



レイアウトに合わせて金網を作成。走る車から撮影しているシチュエーションなので、この後ブラシ処理をかけている。



スピードカメラで分析しているモニター素材。右下をみると何度も測定していると思わせる表示がある。

コンセプトラフ・CG:海老川兼武  
模型:小松敬幸  
撮影:エルクラフト



コンセプトラフ・CG:海老川兼武  
模型:小松敬幸  
撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司 (KUSANAGI)



コンセプトラフ・CG:海老川兼武  
模型:小松敬幸  
撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司 (KUSANAGI)



コンセプトラフ・CG:海老川兼武  
模型:小松敬幸・HAS製作所  
撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司 (KUSANAGI)



敵量産モビルスーツとして、久々の大型キットが発売されたジンクス。今回はその知られざる連邦カラー機をフィーチャーした。構成を担当したのは、ジンクスのデザイナーでもある海老川兼武氏。以下、氏のコメント。

今回はジンクス特集という事で全部のラフ構成をやらせて頂きました。ジンクスⅠは1stシーズンに登場した最初の30機以降、ジンクスⅢが登場するまでに何機か製造されていたはずで、その間の映像に映っていないジンクスにスポットを当ててみました。

ガンダムを討伐した新世代MSはその時代の民衆も興味津々だったのだと思う、雑誌の表紙なども面白いのでは…と。

アイデア出しの会議では、水島監督も加わり白熱した議論が展開された。完成したものは、細部にまでこだわりが感じられる仕上がりだ（金網越しの写真では、走行する車から撮影しているため、左下に車のフレームが少し写り込んでいたりする）。また、連邦カラーのオーバーラッグは、福地氏と海老川氏が共同でカラー設定を製作している。太陽炉搭載機の飛行実験では、オーバーラッグでないと役目を果たせないとの判断で、この機体選ばれている。



# 3DWORKS

## GNX-603T GN-X ESFF TYPE

模型製作:小松敬幸

「00N」が実質的な初出となるジnkスのバリエーション機。地球連邦軍が設立されたのちに使用されたジnkスの制式採用カラーともいべき機体である。

小松敬幸が製作したこのモデルは、マスターグレード「ジnkス」の色替え作例。キットがマスターグレードの最新モデルということもあり、形状その他にはまったく手を加えていない。また、本来の設定にはないのだが、模型のアクセントとして製作者独自の判断で、機体各所にコーションなどのデカールを貼り込んでいる。

GNX-603T GN-X連邦軍カラー  
バンダイ1/100スケールプラスチックキット  
「マスターグレード」ジnkス改造



BANDAI 1/100 scale plastic kit  
"MASTER GARDE"  
GN-X conversion  
modeled by Takayuki Komatsu



1



2

①:胸の正面には連邦軍所属であることを示す連邦章が貼り込まれている。この連邦章は「ガンダムデカール」を使用。  
②:CGには登場していないが、作例ではキット付属のシールドやビームライフルのロングバレルも製作。



## SVMS-010 OVER FLAG ESFF TYPE

模型製作:HAS製作所

62ページのCGで、ジンクス連邦軍カラーと並んで背面のみの登場となったオーバフラッグ連邦軍カラー。軍の再編に伴い、機体色のプログラムパターンが変更されたのみの機体。当機は連邦政府樹立当初、ジンクスのテスト飛行の際の随伴機として運用されていた。

HAS製作所が製作したこのモデルは、1/100「オーバフラッグ」の色替え作例。合わせ目処理を行うための後ハメ加工を行った程度で、前ページのジンクスと同様、キットの形状には手を加えていない。

SVMS-010  
オーバフラッグ連邦軍カラー  
バンダイ1/100スケールプラスチックキット  
SVMS-010 オーバフラッグ改造



BANDAI 1/100 scale plastic kit  
OVER FLAG conversion  
modeled by HAS seisakusho

③:ジンクスと同様、胸の正面には連邦章が施されている。こちらもガンダムデカール付属のものを使用した。  
④:特撮CGには登場していないが、もちろん、飛行形態への変形も可能。  
⑤:実は本機の製作のためにのみ、急ぎカラーリング設定が起こされた。あくまでも製作参考用のものであるため、誌面掲載に耐えるものではない。

### GN-X ESFF TYPE [COLORING DATA]

ブルーグレー…1番・ホワイト:60%+72番・ミディアムブルー:40%  
ライトブルー…1番・ホワイト:90%+72番・ミディアムブルー:10%  
グレー…13番・ニュートラルグレー:80%+2番ブラック:20%  
黒…71番・ミッドナイトブルー:80%+72番・ミディアムブルー:20%  
※すべてGSIクレオスのMr.カラー

### OVER FLAG ESFF TYPE [COLORING DATA]

本体胸部(ブルー)…73番・エアクラフトグレー:35%+1番・ホワイト:35%+80番・コバルトブルー:30%+CR2・マゼンタ:少量+CR1・シアン:少量+2番・ブラック:極少量  
肢体部(ライトブルー)…73番・エアクラフトグレー:35%+1番・ホワイト:45%+80番・コバルトブルー:20%+CR2・マゼンタ:少量  
エンジン部…8番・シルバー  
スネ・ヒザ部…14番・ネービーブルー  
関節部…「ガンダムカラー」CG101番・ファントムグレー  
仕上げ…189番・「フラットベースなめらかスモース」+46番・クリアー  
※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」および「ガンダムカラー」

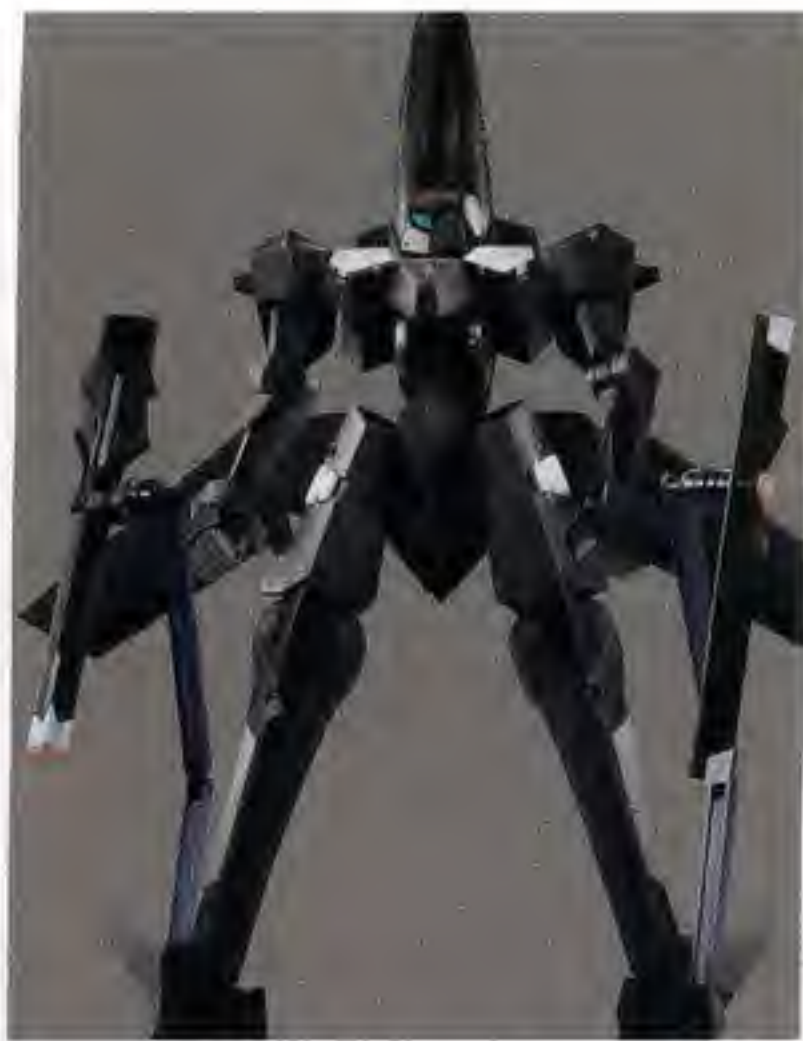
①:地球連邦発足後に生産された機体。この機体のカラーが、その後連邦軍で広く採用される制式カラーとなる。また胸には発足前ながら地球連邦平和維持軍のマークが入られている。すぐに後継機へとシフトしたため、生産数はあまり多くない。



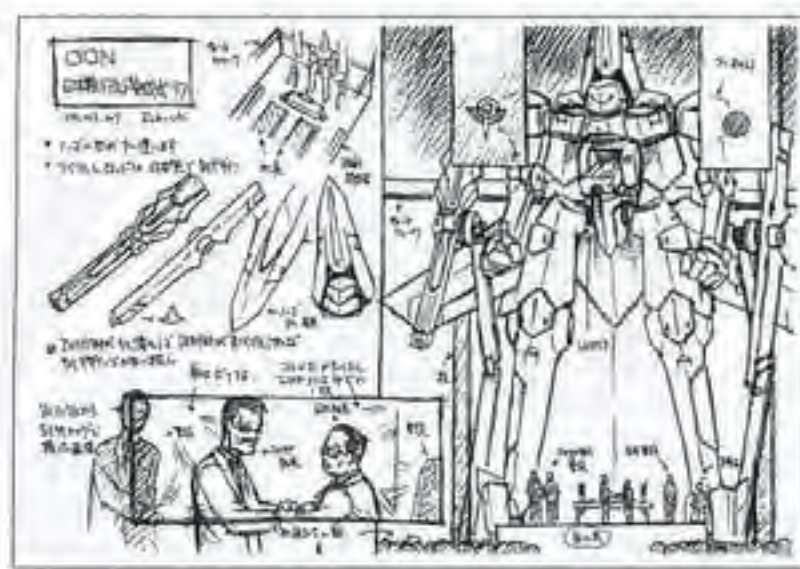




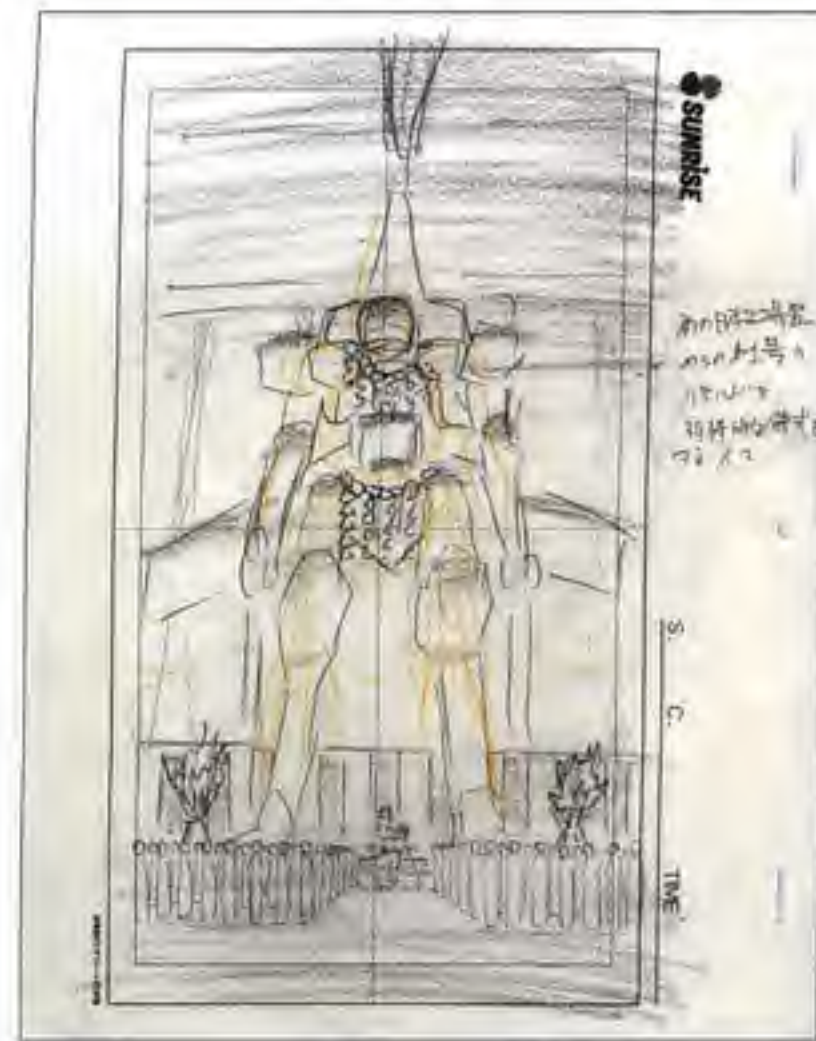
各素材を仮合成した状態。基本的な色合いはこの段階ですでに統一されている。上部の旗は、透けるような処理をほどこしている。セル素材は、合成段階のチェックで、大きさに変更を加えた。



今回デジタル作業の大半はリアルドの表面処理に費やされた。ブラキットではないため、その質感がこれまでと大きく違う。設定にある封印シール類も、この段階で描き加えている。



リアルドのデザイナーである福地氏のアイデアも加わり完成形に近づいたラフ。長崎氏、福地氏の両名が何度も構成案をキャッチボールし、最終的なシーンが形作られていった。



長崎氏の初期のラフ。三百年後も続く日本文化を描く。神式の式典や、作品としての設定を検証。これらの要素を加えた新たなラフを、福地仁氏が製作することになった。

## PRODUCTION REPORT

『機動戦士ガンダム00』の世界観を、本編スタッフが新たな視点から描き直す、公式外伝『00N』。

第五回は、長崎健司氏による構成。現実世界の一部が取り込まれている。まずは、ラフを構成した長崎氏、福地氏のコメントを紹介しよう。

|| || ||  
 どちらのシーンも、西暦から地続きの世界観を意識しています。『日本のリアルド』で描きたかったのは、三百年後も変わらない日本人的な文化です。こちらは福地に手伝っていただき、よりの確な構成に仕上がりました。もうひとつは『敦煌莫高窟』です。世界遺産であり変わらず残る物だと思います。たとえば京都に行くと三百年前のものが、現代に残っています。そこから、三百年後が舞台となる、本作の世界観を感じてくれればと思います。(長崎健司)

|| || ||  
 今回は、長崎君のプランを設定面で補強させてもらいました。今回のリアルドは現地生産版の日本仕様ですから、

ロッドやライフルも日本メーカー側の別タイプとなっていますし、湿度の違いなどへの環境対応調整も施されています。組み上げ直後で無塗装のため、カーボンむき出しですが、一部セラミックを使用した部品などとの、複合素材で構成された様子などを楽しんでもらえたらと思います。(福地仁)

|| || ||  
 『日本のリアルド』では、福地氏が設定も担当。地域ごとの仕様の違いだけでなく、ロールアウトしたばかりでは、どんな状態なのかという点に着目しても面白いだろう。一方『敦煌莫高窟』は、テレビ16話の裏側を描いている。スローネドライが発したステルスフィールドの粒子が、世界遺産であるこの地にまで流れ着き、観光客が目撃することになる。まさに日常の中に現れた、非日常であり、西暦を舞台とする本作ならではのシーンと言えるだろう。ちなみに擬似太陽炉の赤いGN粒子には毒性があるが、ビームなどの特定状態にした時のみなので、観光客が健康を害したことはない、報告しておく。

コンセプトラフ:長崎健司、福地仁  
 キャラクター原画:赤井方尚  
 キャラクター仕上:手嶋明美(Wish)  
 模型:鋭之介・初代・日野 撮影:エルクラフト  
 背景:若松栄司(KUSANAGI)  
 CG:海老川兼武



コンセプトラフ:長崎健司  
 キャラクター原画:今泉良一  
 キャラクター仕上:長尾朱美(Wish)  
 背景:若松栄司(KUSANAGI)  
 CG:海老川兼武



各素材を仮合成した状態。GN粒子の素材は本編とのシンクロを出す為に、本編で実際に使用された素材を使用している。



若松栄司氏(KUSANAGI)による敦煌莫高窟の高密度の背景。このシーンでは、中心となる立体物は存在しないため、背景のクオリティに作品が左右される。



# 3DWORKS

## VMS-15 UNION REALDO -JAPAN products-

原型製作:tomikura 模型製作:鋭之介・初代・日野

P.18を飾ったのは、日本で生産されたユニオンリアルドの第1号機という設定の機体。機体の一部や武装にアレンジが加えられている。

作例はtomikuraがスクラッチした模型を複製し、そのパーツを使って鋭之介・初代・日野が製作を行った。基になった模型は組み換え変形が可能だったが、今回の作例では非変形モデルとして仕上げています。また、リアルドのデザイナーである福地仁氏が新たに描いた、日本製リアルド用の武装は自作している。

VMS-15 ユニオンリアルド  
日本生産第1号機  
1/144スケールレジンキット改造

1/144 scale resin kit conversion  
sculpted by tomikura  
modeled by Einosuke the first Hino

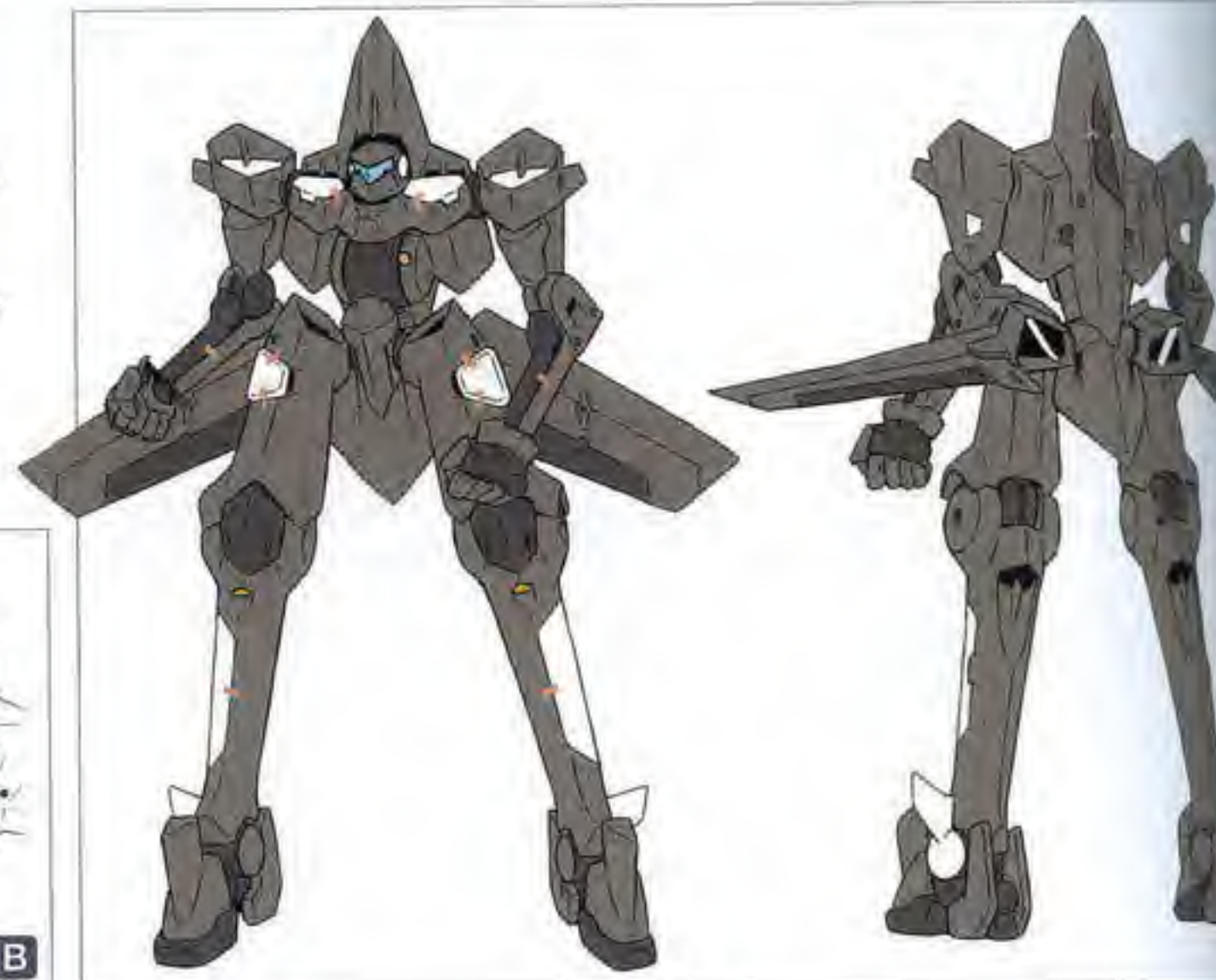


- ①:特撮CG用に腹部コクピットブロックがせり出した状態のパーツを用意し、差し替えて開いた状態を再現。  
②:カウルパーツは、ユニオン純正のものに比べて延長されており、作例でも複製パーツをベースに形状変更を行った。  
③:純正リアルドとは形状の異なるリニアガン(左)とディフェンスロッド(右)。右側の小さなパーツは工場内での式典で使用されたカバーで、作例では差し替え可能にしてある。



## VMS-15 UNION REALDO [COLORING DATA]

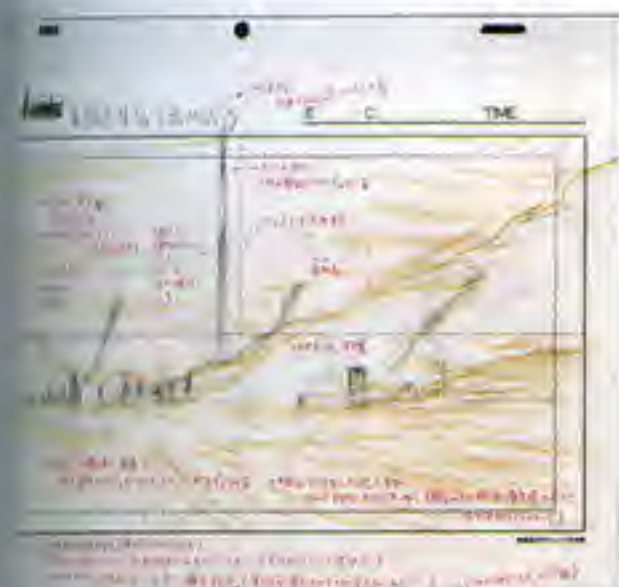
基本色(濃)・・・2番・ブラック:60%+1番・ホワイト:25%+8番・シルバー:10%+9番・ゴールド:5%  
基本色(淡)・・・2番・ブラック:20%+1番・ホワイト:40%+3番・レッド:10%+「ガイアカラー(ガイアノーツ)」033・  
純色シアン:20%+8番・シルバー:10%  
本体ホワイト・・・「HGカラー(WAVE)」ホワイトつや消し  
クレーンアーム・・・2番・ブラック:15%+1番・ホワイト:35%+3番・レッド:15%+「ガイアカラー(ガイアノーツ)」033・  
純色シアン:25%+8番・シルバー:10%  
※特に表記のないものは、すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」



- ①:機体は塗装されておらず、カーボン製の装甲が全体的に黒味がかって見える。白い部分はセラミックコートが施されたパーツ。ハッチ類には、オレンジ色の封印が貼られている。また腹部の機銃口には、キャップがはめられている。  
②:オリジナルの機体との違いは、ノーズカウルが延長されており、装備するリニアライフルも、バレルの長い日本製に替えられている点。ライフルも工場内であるため、銃口にはカバーがはめられている。ディフェンスロッドも形状に違いが見られる。



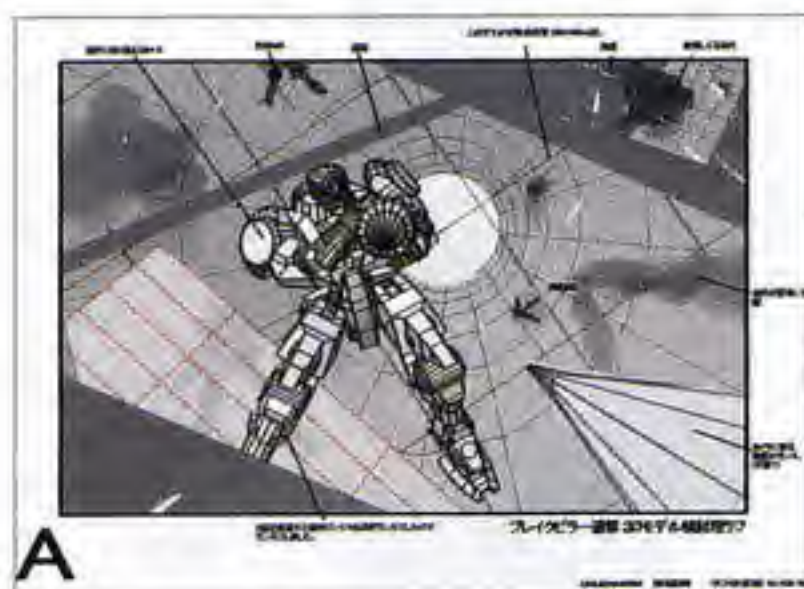




角田氏によるブレイクピラーの全景のラフ。模型を使わずに背景画のみで構成される。このラフの指示を基に草薙による細密な完成画稿が生み出された。



今回のシーンを横から見た図面。一枚の絵にミラーを通した虚像が入り込む複雑な構成のため、こうした設計段階でのシミュレーションが重要となる。



福地氏が基本となる画面構成のラフを製作。それを基に海老川氏が3Dモデルを製作して全体の構成を検証している。



ミラーに映り込むジンクスIIIの画像。こちらは、下側が映り込むため、地面が見える絵になっている。左右が入り替わった虚像である。



ジンクスIIIのガンカメラからの画像。カメラは上空に向けられており、中央に大きなミラーの破片がある。これに機体そのものが映り込むことで、今回の絵が構成される。

コンセプトラフ:角田一樹  
背景:若松栄司(KUSANAGI)



コンセプトラフ:福地仁  
模型:HAS製作所  
撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



模型:中村圭  
撮影:エルクラフト  
CG:海老川兼武



軌道エレベーターという本作の根幹をなすガジェットを破壊する「ブレイクピラー」という事件は、物語上でも大きなウェイトを占めるものであったが、同時にこの世に住む人々にとっても、大きな意味を持つ事件であった。

数々の現実世界でも『911』のアメリカ同時多発テロ事件で世界貿易センタービルが崩壊したシーンは、普段はニュースに興味がない人でも、必ず目にしたし、また見れば、記憶に強く焼き付けられたことだろう。

それはどのような詳細な解説よりも、映像が持つ強いインパクトを感じさせた。

現実世界の西暦から地続きの世界観を持つ『機動戦士ガンダム00』でも、このブレイクピラーという事件が、世界のインパクトをもって、世界の人々の心に焼き付けられている。間違いなく、そこで今回、この事件を新たに扱う。絵の持つインパクトにとことんこだわった。

まず最初の一枚は、エレベーター崩壊を定点カメラで捉えた画像。ラフを構成したのは、助監督の角田一樹

氏だ。氏も『911』には、強いインパクトを受けたと語られている。細密に描かれたシーンは、強烈な印象を見るものに与えるだろう。

911を知ったのは、仕事の帰り道でした。重大な事になっているとも知らず、当時海老川君とはまっていたネットゲーム内で聞いた英語の叫び。意味が半分以上も分からない中不安だけが募っていく……。そんな情報も完璧に統制される00の世界は、演出家が思っている以上に恐い世界なのかもしれません。

(角田一樹)

もう一つのシーンは、崩壊時に落下してくる破片を撃ち落とすモビルスーツを描いている。

一見しただけでは、どのような構成になっているのかわからないほど複雑なシーン構成だ。一番手前のランスの一部が実像(これにカメラがつけられている)。中央のミラーに映り込んだジンクスは虚像。こちらには下側の

地面も映り込んでいる。同時に破片以外の部分は、上空が見えている。

このシーンの構成では、福地仁氏が基本のラフを製作。それを基に海老川兼武氏が3Dモデルで構成設定している。何重にも重なった要素の一つ一つが見所だ。このページに掲載した側面から見た図は、シーンを読み解くための手助けとなるだろう。

登場しているモビルスーツは、細密さを重視して1/100スケールを採用。さらに本企画第5回に出たオーバーラッグ連邦カラーが、再び登場している。

3枚目は、トレイン・チケットと指輪。本企画初の1/1スケールによる立体物だ。トレイン・チケットは本編にも登場しており、モニターを内蔵したモバイル機器として設定されている。こうした小物の設定も、細部にいたるまで決められているのが、本作の魅力であると言える。同時に大きな軌道エレベーターの崩壊を、小さな壊れたアイテムで再現することで、より身近な惨劇であることを感じ取ってもらえるのではないだろうか。



トレインチケットの本体をCG上で修整。ブレイクピラーによって、ダメージを受けている想定なので、これに傷を追加している。またデータ管理用の番号なども追加。



ブレイクビラーで落下するミラーを破壊したジンクスⅢのうちの1機。

作例はマスターグレード「ジンクス」をベースに、胸と腰の変更点を修整。さらに専用装備でもあるGNランスやGNバズーカをスクラッチしている。

GNX-609T ジンクスⅢ  
バンダイ1/100スケールプラスチックキット  
“マスターグレード”  
GNX-603T GN-X改造

BANDAI 1/100 scale plastic kit “MASTER GRADE”  
GN-X conversion  
modeled by HAS seisakusho



### GNX-609T GN-XIII [COLORING DATA]

本体胸部(ブルー)…72番・ミディウムブルー+1番・ホワイト  
+「Mr.カラー原色 色の源」CR1・シアン:少量  
+「Mr.カラー原色 色の源」CR2・マゼンタ:少量+2番・ブラック:極少量  
肢体部(ライトブルー)…73番・エアクラフトグレー+1番・ホワイト  
+「Mr.カラー原色 色の源」CR1・シアン  
+「Mr.カラー原色 色の源」CR2・マゼンタ:少量+2番・ブラック:極少量  
疑似太陽炉…1番・ホワイト  
武器・関節部…「ガンダムカラー」CG100・グレー(24)  
クリアパーツ裏面…151番・ホワイトパール  
仕上げ…189番・フラットベースなめらか スムース+46番・クリアー  
※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」および「ガンダムカラー」



3

1:胸部のGN粒子発生器はプラ板で片側のみ製作し、レジン複製したもの。本体への取り付けは2ミリ径のボールジョイントを使用した。疑似GNDライブは、別売りの発光ユニットを取り付けて光らせた。  
2:腰のGN粒子発生器はプラ板で骨組みを作り、ポリエステルバテで形状を整えた。これをレジンで複製したものを4ミリ径ボールジョイントで本体に固定。  
3:GNランスは、シリコンコーキング用ノズルを型にしてレジンで大まかな円錐を作成。先端には、ABS樹脂ランナーを移植した。最大径部は、戦車のホイールとプラ板の積層から整形し、接着後にポリエステルバテにて形状を整えた。凹部は、ランス本体を大きめに掘り込み、そこにポリバテを充填。プラ材製の凸型を押し当て4箇所が同じ形状になるようにした。柄には5ミリ径プラ棒を使用。グリップは、キットパーツをレジン複製し、プラ板と組み合わせて製作。GNバズーカは、エバーグリーンの12.7ミリ径プラパイプを芯にプラ板で八角柱の砲身を製作。センサーは、クリアーランナーから削り出した。グリップは、GNランスと同様キットのパーツを複製し使用。マガジンはプラ板にて製作し、弾の製作も行った。



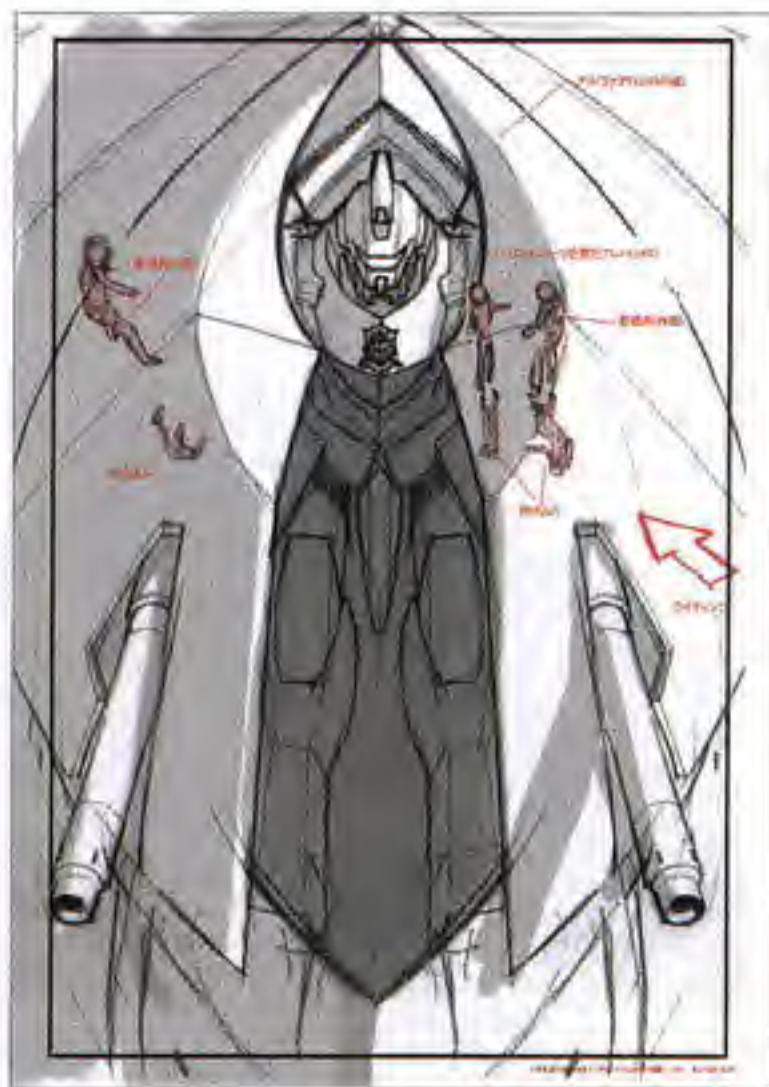


# PRODUCTION REPORT

新たな形式で世界の情勢を切り取る公式外伝『00N』。  
本作のために本編スタッフが集結。  
今回は、本編でも特異な存在にスポットを当てた。



撮影した写真素材をレイアウトに  
合わせて配置。写真にはバース付  
けなど歪みの加工も施している。外  
部装甲で隠れてしまう部分にも、こ  
の段階でバランスを調整してある。



角田氏のラフをたたき台として、シ  
ーンの絞り込みを行い出撃前が選  
ばれることとなった。鏡面のような  
装甲にパイロットや技術者が写り  
込んでいる。



コーナー家の紋章。アルヴ  
ァアロンの胸に描き込まれ  
ている。素材として貼り込む  
ためのデータなので、細部の  
描き込みはされていない。

コンセプトラフ:海老川兼武  
キャラ原画:赤井方尚  
キャラ仕上:斎藤知津江(Wish)  
CG:海老川兼武



コンセプトラフ:海老川兼武  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
模型製作:近衛巧巳・松本尚文  
CG:海老川兼武



コンセプトラフ:海老川兼武  
キャラ原画:松川哲也  
キャラ仕上:手嶋明美(Wish) / 井上昭子(Wish)  
キャラ特効:山川明子(旭プロダクション)  
模型製作:tomikura  
CG:海老川兼武



CG作業完了。若干左が窮屈になったので、  
この後フレームの調整を加えている。掲載さ  
れた完成版と比較して、その違いを確認して  
欲しい。



レイアウトに合わせて撮影した素材を配置。  
この段階で位置の修正も行っている。常に  
レイアウトのまま配置するわけではなく、全体  
のバランスを見て最終決定を行っている。



レイアウト。前ページの出撃前のシーンを受  
けて、出撃後のシーンが選ばれている。金色  
の巨大兵器であるアルヴァアローが、よりリ  
アルに見えるシーンセレクトを心がけた。

監視者でありファーストシーズンのラスボスであった  
アレハンドロ・コーナー。彼は、その物語上の役割や、  
機体メカなど、やや特異な存在であった。

彼を中心としたシーンを構成したいと最初に提案した  
のは助監督の角田一樹氏だ。ただし、その特異な存在故  
に慎重なシーンの選択が求められた。最終的に選ばれた  
シーンは誌面を見ていただければ、納得出来るものと  
思う。特異さとリアリティを両立させ、ぎりぎりのバラ  
ンスを保っている。

これまで本企画では、歴史的なシーンや、名も無き人  
物たちのシーンを描いてきた。だが、今回は本編でもメ  
インキャラであったアレハンドロを扱うことから、キャ  
ラクターを中心とした画稿も用意することになった。  
00Nでは初のことだ。

これら三枚の最終構成を担当したのは、海老川兼武氏。  
以下に氏のコメントを掲載する。

ある意味リボンスよりも謎の多い男、アレハンドロ・  
コーナーの特集です。

何故国連大使がMSに？

何故あんなに上手く操縦出来るの？

何故そのMSは金色？

そんな謎が赤裸々に語られております。

00Nの企画が始まってから、是非取り上げたいネタで  
はありましたが、まさかヶ月分、丸々4ページ頂ける  
とは思っていませんでした(笑) (海老川兼武)

今回、本文中で語られた数々の謎については、本編製  
作時にすでに「なぜなのか」をSF設定側で決めこみ、そ  
れにそって本編の映像は製作されていた。しかし、解説  
として細かく明らかにしたのは今回が初めてとなる。

ちなみに本文中にも書かれている、アルヴァアロンと

リボンスガンダムとの関係は、物語上でのメカの開発順  
と、メカデザインが製作された順番とは逆転する。この  
ことは、常に世界観を補強することを意識しながら、本  
編の製作が進められたことの現れだと言える。

最後に、設定的な捕捉をすると、アルヴァアロンに搭  
載された戦闘支援AIは、最終戦で想定される戦闘が、遠  
距離攻撃、そして対一の戦闘という単純化された戦況  
だったから使えたものだ。圧倒的な火力を持つ機体は戦  
闘を単純化することが出来る。そのため、複雑に移行す  
る一般的な戦闘では、戦闘支援AIは役に立つようなもの  
ではない。故に以後の機体には採用されていない。また  
本来は、ヴェーダとリボンスによる支援操作も可能であ  
った。この事があったからこそ、安心して、アレハンド  
ロは出撃したのだろう。結果はみなさんのご存知の通り、  
裏切られ、支援操作機能は使われることはなかった。最  
後の最後で、足をすくわれた訳だ。



ユニオン軍時代、若かり  
し頃のアレハンドロ。ス  
タジオによる作画。キャ  
ラクターデザイナーの千  
葉道德氏による監修の  
もと、完成させた。



背景となるユニオンリア  
ルドの作例写真。ユニオ  
ン基本色であるロービジ  
カラーで塗られている。



海老川氏によるラフ。模型誌の性格上メカニクを  
中心とした画稿が多くなりがちのため、ここはぜひキャ  
ラをメインとした画稿を追加したいとの希望があった。



# 3DWORKS

## GNMA-XCVII ALVATORE

製作:近衛巧巳

作例は両手のひらに乗る程度の大きさのスクラッチモデル。ベースになるキットなどが存在しないため、各種造型素材を駆使しての製作となった。

GNMA-XCVII アルヴァトーレ  
ノンスケールスクラッチビルド

non scale scratchbuild  
modeled by Takumi Konoe

### GNMA-XCVII ALVATORE [COLORING DATA]

本体のカラーリングは、ゴールドミラークローム (SpazStiX社製カラースプレー) を吹き付けて、シックな色合いのゴールドに仕上げている。



1:アルヴァトーレの中に収納されているアルヴァアロンは、露出している頭部のみ製作。かなり小さなものということもあり、別パーツ化してアルヴァトーレの本体に載せている。  
2:全部で7基の疑似GNドライブは、1基のみ製作。残りはブルーミックス(パテ状シリコン)で作った型にエポキシパテを詰めて複製した。  
3:横に置いた100円玉と比べると、このアルヴァトーレの大きさがわかるだろう。







作例のヘリオンはグリーン  
の印象が強く出ている  
ため、CGでPMCのダ  
ークブルーカラーに修正  
した。



レイアウトに合わせて各  
素材を配置。今回もレイ  
アウトに合わせる為に模  
型はパーツ単位で撮影  
しCGで合成している。



柳瀬氏のレイアウト。こ  
の他に誘導員の制服につ  
いて、設定を用意して  
もらっている。誘導員は  
スタジオでのセル作画を  
行った。

機体ヘリオンを使用した写真は、当初からP.12のPMC  
のホームページの一部という構想があった。そこで、  
今回、新たな画稿を追加してそれを再現した。このホー  
ムページの構成レイアウトは柳瀬氏が自ら行っている。  
実際に存在するPMCのホームページなども参考にしな  
がら構築されており、まさにリアルな仕上がりが感じら  
れると思う。同時に、追加された二点の画稿について、  
それぞれに撮影された時の物語があるはずであり、それ  
を想像してみるのも、楽しいのではないだろうか。

## PRODUCTION REPORT

新たな形式で世界の情勢を切り取る公式外伝『00N』。  
本作のために本編スタッフが集結。  
今回は、民間軍事会社スポットをあてた。

コンセプトラフ:柳瀬敬之  
キャラ原画:大貫健一  
キャラ仕上:手嶋明美(Wish)  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
特効:海老川兼武  
山川明子(旭プロダクション)



ラフ:柳瀬敬之  
キャラ原画:柳引薫子  
キャラ仕上:斎藤知津江(Wish)  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



コンセプトラフ:柳瀬敬之  
模型:takayo4  
撮影:エルクラフト  
CG:海老川兼武



ラフ:水島精二  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



PMCは、一昔前の傭兵とは大きくイメージの違う存在  
だ。ちょっと前なら考えられなかった民間企業による軍  
事専門の会社であり、現在でもその躍進は続いている。  
アニメ本編では、アリー・アル・サーシェスのような  
強力な個性を持ったキャラがPMCの一員として登場した  
ため、組織全体のイメージは描ききれない所があった。  
そこで、本編で描かれない世界観を掘り下げる本企画  
『00N』で、PMCを特集することになった訳だ。  
今回、二つのシーンを構成したのは、メカデザイナー  
の柳瀬敬之氏と、総監督の水島精二氏。  
両氏共に、本企画では初めての作品公開となる。  
以下、柳瀬氏のコメントを紹介しよう。  
〓 〓 〓  
第六話「セブンソード」で登場する軍隊、PMC (民間軍  
事会社) のパイロットスーツや制服、輸送機のデザイン  
を担当しました。

設定の面白さ、フル装備になったガンダム達と初めて  
戦った軍隊として、印象的でした。(スペシャルエディ  
ション1での追加戦闘シーンも必見です)  
『00N』では是非登場させたかったのが、念願叶いました。  
(柳瀬敬之)

〓 〓 〓  
本作では、陣営別に各デザイナーがメカニックのデザ  
インをしていることは知られているが、三国家群以外で  
も、それぞれ担当組織があった。柳瀬氏はガンダムのデ  
ザインの他に、主にイノベーター関係と、PMCなどを担  
当されていた。  
また、今回特別にPMCのマークを掲載している。これ  
をコピーしてインレタにすれば、君のモビルスーツも  
PMC所属機に早変わりだ。  
ちなみにマークのデザインは、狼をイメージしている  
とのこと。

もう一点、水島監督の作品は、監督自身がヨーロッパ  
を旅行したときに撮影した写真をベースに構成している。  
車で牧場を走っていて、突然、こんな光景が目飛び  
込んできたら、きっと誰でもシャッターを押してしまう  
だろう。  
本作のテーマは『日常のシーンの中に立つモビルス  
ーツ』。どこまでも広がる田園風景の中に立つ人型の巨大  
兵器は、違和感を与えると同時に、「ありえる光景」にも  
見える。  
実際に旅行し、撮影した写真を使ったレイアウトは、  
西暦という実際の社会の延長上に物語を置いた、本作な  
らではの手法であるといえるだろう。



写真と指示を基に草薙による背景が  
完成。地熱発電施設は、原子力施設  
を参考に作画。背景の上に、レイア  
ウトに合わせて撮影した素材を配置。



水島監督のレイアウト。今回の風景  
は水島監督が直々に撮影された写  
真を基にレイアウトが組まれている。



# 3DWORKS

## AEU-05G AEU HELLION Ground Type

製作:加藤学

今月は、「00N」用に陸戦型ヘリオン「AEUヘリオン陸戦型 PMCトラスト仕様」を、1/144スケールで製作。

ベースとなるヘリオンには、takayo4がスクラッチしたレジンパーツを使用。ヘリオン本体は肩、ヒジ、足首にフラッグのパーツを移植するなどして製作。そこから陸戦型への改造を行った。主なポイントは、額、肩、胸部、フロントアーマーへの装甲追加である。この他、ディフェンスロッドはHG「イナクト」から流用。本体がマシブなのに合わせて、プラ板で大型化している。

1/144 scale resin kit conversion  
sculpted by takayo4  
modeled by Manabu Kato

AEU-05G AEUヘリオン陸戦型  
1/144スケール スクラッチビルド



- 1:額と胸部、そしてフロントアーマーの追加装甲はエポキシパテを盛りつけて削り出したもの。
- 2:陸戦型ヘリオンの特徴のひとつ、肩アーマーはプラ板の積層にて製作。
- 3:陸戦型ヘリオンは、主翼が短くなっているため、モールドに沿ってカットしている。
- 4:脚部3連装ロケットランチャーはプラ板の積層と箱組みでスクラッチ。発射状態のものも製作。



### AEU-05G AEU HELLION Ground Type [COLORING DATA]

基本色:40番・ジャーマングレー+1番・ホワイト(少量)+174番・蛍光ピンク(少量)  
ヒジ、ヒザ側面のハードポイント部分:1番・ホワイト  
前腕、シールドなどの本体白色:1番・ホワイト+ピュアブラック(ガイアカラー) (少量)+174番・蛍光ピンク(少量)  
フレーム:13番・ニュートラルグレー+1番・ホワイト+158番・スーパーイタリアンレッド  
※特に表記のないものはGSIクレオスの「Mr.カラー」

PMCTラストのロゴマーク。  
P.12のイラストを描いた柳瀬敬之氏が、本編で使われたものを模型製作用に提供してくれたものだ。タイミングの都合で本作例には使用されていないが、PMCTラスト使用機を製作する場合に、利用していただきたい。







レイアウトに合わせて各素材を配置。今回も模型はパーツ単位で撮影しCGで合成している。



海老川氏のレイアウト。月面の影がガンダムに見えるというコンセプトを活かすため、他に正面からの構図も提案された。

## PRODUCTION REPORT

新たな形式で世界の情勢を切り取る公式外伝『00N』。  
本作のために本編スタッフが集結。  
今回は、遂に公開となった劇場版と同じ機種の登場である。

コンセプトラフ:柳瀬敬之  
模型:小松敬幸 撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



コンセプトラフ:海老川兼武  
模型:中村圭 撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



劇場版が舞台。全編完全オリジナルの新作映画。ガンダムでは実に19年ぶりの作品となる。物語は、テレビシリーズ終了から2年後を舞台としており、ガンダムとしては初の異星生物との戦いを描く意欲作だ。『ガンダム00』の世界をアニメーションとは別の角度で描き出す本企画でも、劇場版に関連したシーンを公開することとなった。最初の1枚は、地球連邦軍のジンクスIVにスポットが当たる。ガンダム作品ではお馴染みの主役機の簡易量産機というポジションにあるこの機体も、時代の流れの中で、多くのバリエーションを生み、進化し、ついにはガンダムに匹敵する性能を獲得している。今回は、その魅力をビジュアルを使って表現している。構成は、ジンクスIVのデザイナーでもある海老川氏。そのコメントを紹介しよう。

ジンクスIVの月面飛行実験中のショットです。

影がガンダムタイプに見えるなど撮影者の多少作画的なニュアンスを残しています。ブレイヴとのトライアルに向けてのジンクスIV開発陣のイメージアップ作戦かも？

(海老川兼武)

テスト中のシーンでありながら、機体の本質まで描き出している点に注目したい。ジンクスのみならず、ガンダムのデザインを手がけている氏ならではの作品と言えるのではないだろうか。

もう1枚は、テレビシリーズに登場した機体『ガガ』の劇場版への登場を物語るシーン。

構成者はガガのデザイナーである柳瀬氏。氏のコメントは以下の通り。

劇場版ガンダム00にはガガが味方として登場します。当初予定されていなかったのですが、少しでも戦力を、と

まさに駆り出された形です。というわけで連邦カラーになる訳ですが、どのようにして量産型MSの外装は塗り替えられるのか？ イメージとして釣り下げ状態は浮かんだのですが、理屈は？ ナノマシンは？ そんな事をスタッフで一生懸命考えた結果のシーンです。

(柳瀬敬之)

本作のマシンのほとんどは、ナノマシンによってカラーリングされている。ガガも同様である。そのSF設定は決まっていたものの、実際にどのような途中経過を経て色が変換されていくのかは、今回のビジュアルで答えが出された。

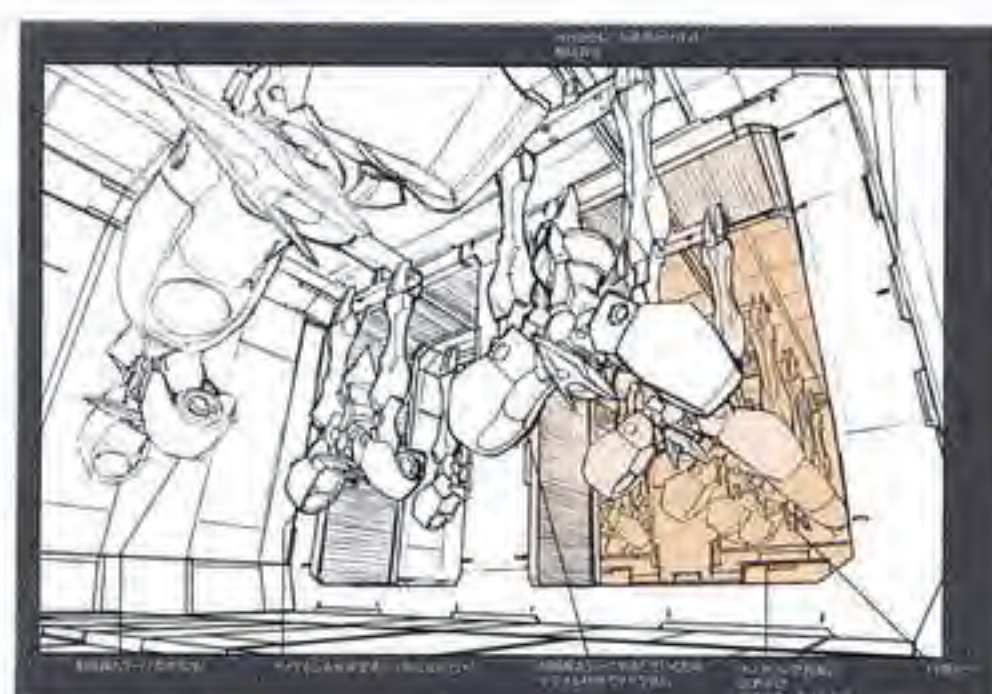
なお、本機の劇場版での登場シーンは、高速戦闘のまっただ中。ぜひその存在を確認してほしい。



カラー変換などの表現も加えた後、ライティングを明るめに設定。レイアウトにも微調整を加えた。



草薙による背景に模型素材を配置。ガガが掴んでいるバーも、このために柳瀬氏がデザインし立体化した。



柳瀬氏のレイアウト。特異な形状の機体を生かすため、逆さに吊り下げられた格納庫となった。



# 3DWORKS

## GNZ-004/BW GAGA CANNON

製作:小松敬幸

ガガキャノンのベースはROBOT魂〈SIDE MS〉のガガ。キャノン部分の製作と、未着色(ナノマシン未稼働)状態/連邦カラー状態の2パターンの塗装を小松敬幸が行った。塗装するにあたり、本体は出来る限り分解した。ABS部分はプラモデルと同じ感覚で作業が可能。PVCは瞬着で加工後、多少塗膜がベタつくものの、メタルプライマーにより塗装した。ベタつきはつや消しを吹けば軽減される。



non scale Action toy  
modeled by Takayuki Komatsu

GNZ-004/BW ガガキャノン  
(連邦カラー)  
ノンスケール  
キャノン部分スクラッチビルド



2



1



3

1:キャノン部分は、プラ板とプラパイプの組み合わせで7/8にクラッチされた  
2:キャノンの固定は、背中と腕のGNドライブで挟み込む形となる。その際には自作した円筒形のGNドライブ用延長パーツを使用する  
3:ガガの"止まり木"も製作された。両端のグレー部分は、ガガの首(?)が掴む位置だ。



### GNZ-004/BW GAGA CANNON [COLORING DATA]

■共通  
黒:71番・ミッドナイトブルー(80%)+72番・ミディアムブルー(20%)  
赤:3番・レッド(70%)+ブリリアントピンク(ガイアカラー016)(30%)  
緑:64番・ルマングリーン  
■連邦カラー  
ブルーグレー:1番・ホワイト(60%)+72番・ミディアムブルー(40%)  
ライトブルー:1番・ホワイト(90%)+72番・ミディアムブルー(10%)  
ライトグレー:1番・ホワイト(90%)+37番・RLM75グレー・バイオレット(10%)  
■未着色状態  
白:GX1番・クールホワイト  
■キャノン  
グレー:13番・ニュートラルグレー(90%)+2番ブラック(10%)





外のアルケーによって破壊されるアザ  
スタンの街並み。いつものように、背  
景と模型を合成してCGで加工している。



長崎氏によるレイアウト。GNファングを  
主役としながら、アルケーガンダムや、部  
屋の中の人形を効果的に配置している。



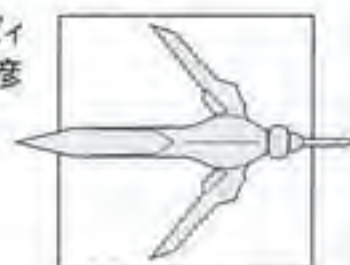
背景にある人形も影で隠れてしまっているが、細部までし  
て描かれている。人形の選定にも時間がかけられた。

## PRODUCTION REPORT

図版制作:奥田桜子



図版制作:ビィビィ  
石渡克彦



コンセプトラフ:長崎健司  
模型:小松敬幸 撮影:エルクラフト  
原画:赤井方尚  
仕上:手嶋明美(Wish)  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



ガンダムというシリーズの中でも、特別な兵器として  
扱われることが多い遠隔操作系の兵器。本作では、GN  
ビットとGNファングという名で呼ばれる。

劇場版に登場した多くの機体が、新たにこの兵装を得  
ていることから、その「強さ」が分かることだろう。

今回は、特別な兵器であるビット（ファング）に着目し、  
その秘密に迫った。

まずは、本編で副監督を務めた長崎健司氏によるアル  
ケーガンダムとそのGNファングのシーン。氏によるコ  
ンセプトは、以下の通り。

|| || ||  
セカンドシーズン5話のラストに出てきたアザディス  
の機体のシーンです。

アーシェスが好きなので、本編でもっと見たかった、  
描き加えられたアルケーを描かせてもらいました。

(長崎健司)

|| || ||

実はこのシーン、当初はまったく違う構成であった。  
最初は、『爆風に耐える地上のマリナ姫と、空中で敵を  
撃破したダブルオー』というもの。

これはこれで見たいシーンであったが、「実際にこの  
世界にあったかもしれないシーンを描く」というテーマ  
で進めてきた本作『00N』。マリナ姫とダブルオーとでは、  
本編で描かれなかったシーンだとしても、ありえないも  
のであったため、やむなく変更することになった。

結果として、『空中のメカ』という部分のみが残り、今  
回公開したアルケーのシーンとなった。

大まかな構成が決定した後も、部屋に置いてある人形  
は、どのようなモノが適切なのかなど、膨大な資料を集  
め検討している。人物が不在のシーンであるため、人形  
がもし出す演出効果が大きいと判断されたためだ。

一方、特集の主役であるアルケーのGNファングにつ  
いても、デザイナーの鷲尾直広氏に新たな細部設定を描  
いてもらい、大型モデルを製作した。なお、アルケーと

スローネのGNファングに差異があることは、今回はじ  
めて明らかになった設定だ。

同時に作品に登場したすべてのビット（ファング）の性  
能にも迫った。外見や大きさの比較図では、昆虫図鑑を  
見ているようなワクワクを感じてもらえるだろう。一方  
の表データでは、単純な能力比較だけではなく、それぞ  
れの特徴を読み解くことのできるものとなっている。一  
種類の兵器について、こうした詳細な比較が行われるこ  
とは珍しく、読者にとっても、大変興味深いものになっ  
たのではないと思う。実際、本編スタッフの間からも、  
「今回の記事で各個の持っている特徴について改めて実  
感した部分がある」とのコメントを得ている。



# 3DWORKS

## GN FANG

製作:小松敬幸

今月は、アルケーガンダムに搭載されたGNファンングを立体化。製作は、前号に引き続き小松敬幸による。本企画用に、メカデザイナーの鷲尾直広氏が新たに描き起こしたファンングの細部設定画を基に製作した。

本体はプラ板の箱組みと、ゲージとして切り出したプラ板を芯にエポキシパテで肉付けをして製作。ウイングはプラ板の削り出し、後方のGNスラスターは、バーニアパーツやプラ棒、プラパイプなどの組み合わせで製作している。

GNファンング  
ノンスケールスクラッチビルド



non scale scratch build  
modeled by Takayuki Komatsu

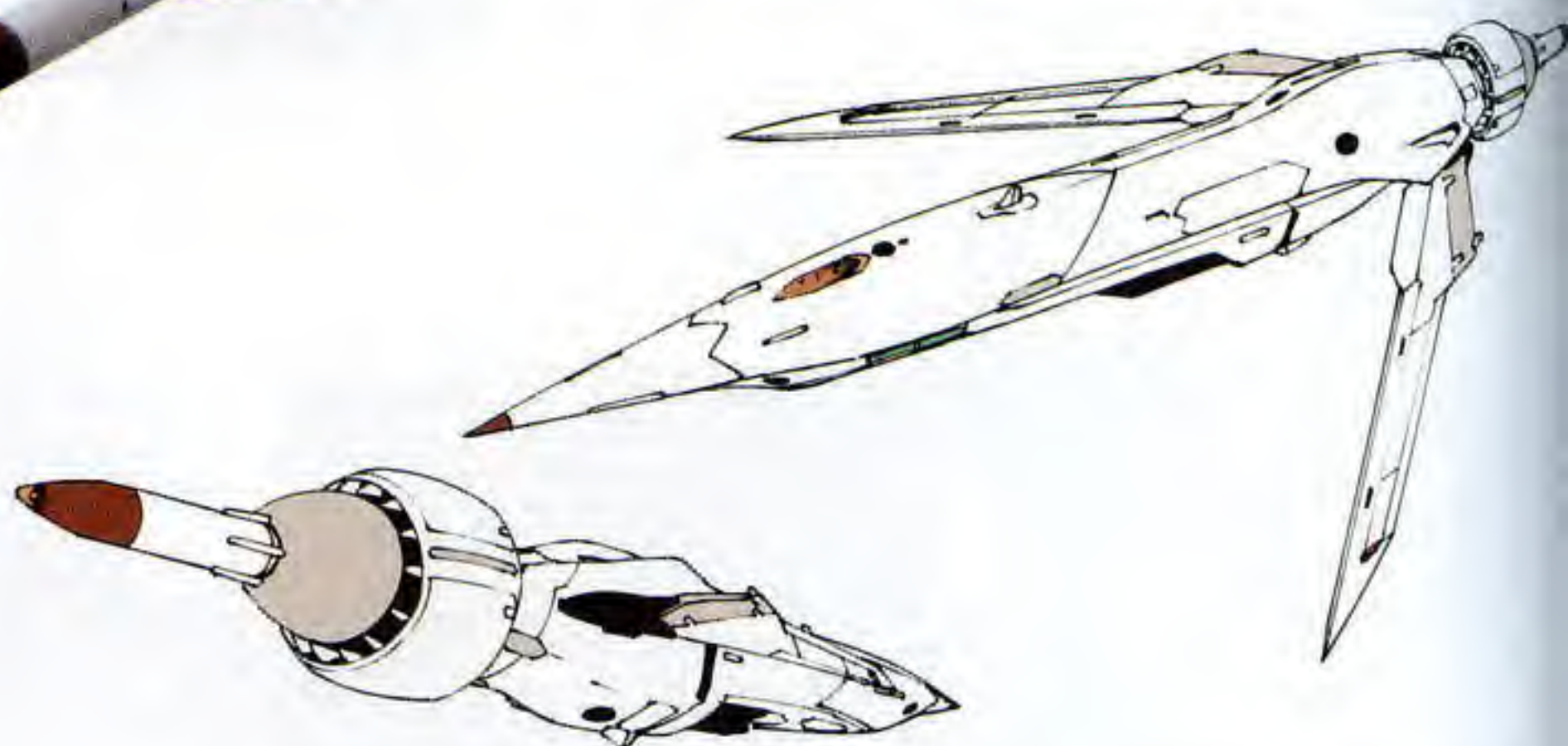


BOTTOM VIEW

TOP VIEW



LEFT SIDE VIEW

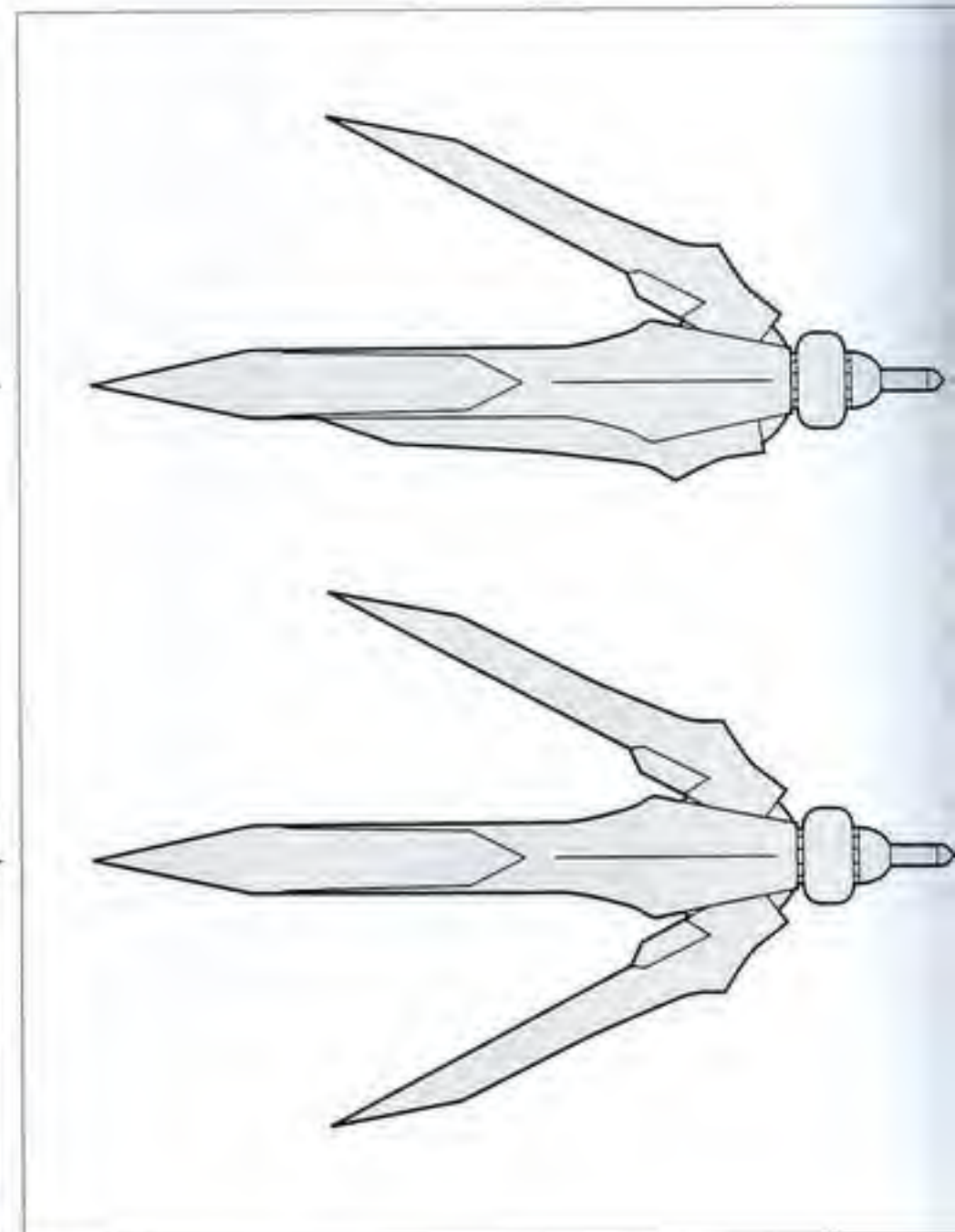
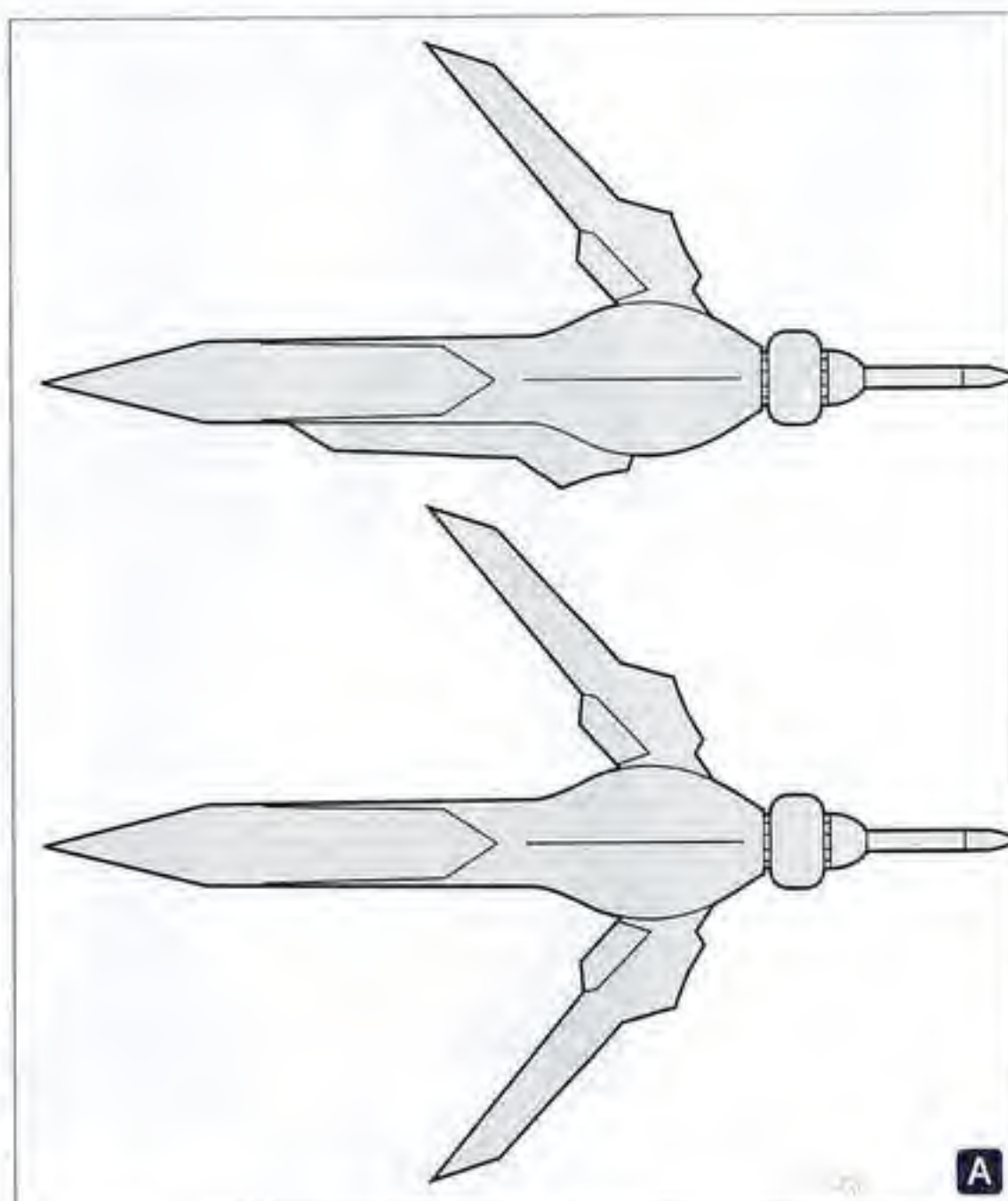


### GN FANG [COLORING DATA]

白:GX1番・クールホワイト  
ダークブラウン:13番・ニュートラルグレー(70%)+42番・マホガニー(30%)+2番・ブラック(10%)  
ライトブラウン1:1番・ホワイト(60%)+42番・マホガニー(20%)+59番・オレンジ(20%)  
ライトブラウン2:1番・ホワイト(90%)+42番・マホガニー(10%)  
オレンジ:7番・ブラウン(70%)+59番・オレンジ(20%)+1番・ホワイト(10%)  
赤:3番・レッド(60%)+1番・ホワイト(40%)  
緑:64番・ルマングリーン(60%)+1番・ホワイト(40%)

A:アルケーガンダムのGNファンング  
B:ガンダムスローネツヴァイのGNファンング

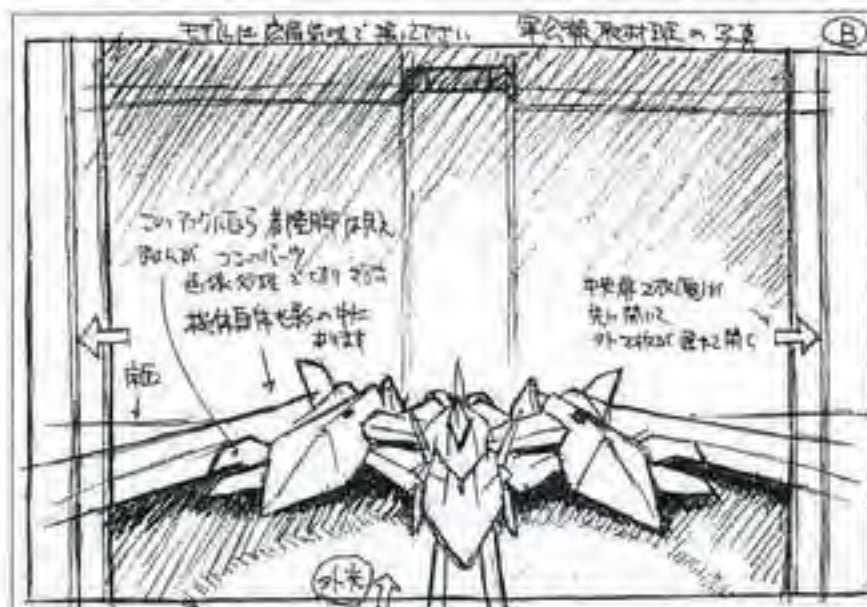
一般的に両者は同じモノを使用していると思われるが、実際にはさまざまな技術革新により、性能の向上と外見的な差異が存在する。一番の強化点は、エンジンユニットであり、外見的にも後部の一番細いスラスター部が長く変化したことが分かる。胴体部もやや大型化し内蔵するコンデンサー量が多くなっている。同時に空中での機動性が見直され、翼がやや前方へとその位置を変えることになった。このように多くの改良点に加えられたが、データ上の性能差は5%以内に収まるものであった。それでもパイロットの体感性能は大きく違っていたようだ。







撮影時A、B、Cと角度の違うものを撮影し、それぞれのパーツごとに角度に合った形に加工し合成した。



福地氏によるレイアウト。動きのないシーンでありながら、これから起こる事件の予感を感じさせる、重厚さを演出。



加工の終わったブラストの写真を、背景素材の上に重ねて、光源などをCGで加工して完成になる。



作例では再現されていないランディングギアハッチの描き足しも行い、機体部分はフィニッシュ。

コンセプトラフ: 福地仁  
模型: 射水宏  
撮影: エルクラフト  
背景: 若松栄司 (KUSANAGI)  
CG: 海老川兼武



## PRODUCTION REPORT

誰も見たことのない機体『ブラスト』の登場である。本機は、アニメーション本編と同じく、黒田洋介氏によってシナリオが書かれたCDドラマ・スペシャル 機動士ガンダム00 アナザーストーリー「Road to 2307」に登場する。本作は、本編を補完する形で語られる物語が話題となった。特にグラハムが「上官殺し」と呼ばれるきっかけとなる過去のエピソードでは、フラッグと次世代機を争う『ブラスト』が登場。メカニックファンの想像力をかき立てたが、長くそのデザイン画は公表されず、幻の機体となっていた。世界観を補完する目的を持つ本企画として、これを放置しておくことは出来ない。さっそくユニオン系機体のデザイナーである福地仁氏にデザインを発

注し、登場の運びとなった。

氏によるコメントは、以下の通り。

今回ようやくCDドラマだけの存在だった機体、ブラストを00ファンの皆さんにお届けできて感慨深いです。歴史上は敗れ去った機体ではありますが、操縦者であるスレーチャー少佐共々、本来の潜在能力自体は決して低くはなく、しかし時代の転換期において選択すべき方向を誤った、人と機械の哀しさを感じてもらえればと思います。空戦性能に固執し続けて、格闘戦能力の向上を盛り込めていない設計、という想定でデザインしました。新時代のMSに課せられていく新たな役割を読み切れなかったモノたち。年表の狭間に消え去った彼らに想いを

馳せてみてください。

(福地仁)

完成したブラストの設定画をよく見ると、腕はリアルドのまま継承しているなど、氏の言われるとおり格闘戦より空戦を重視していたことを、デザインからも読み取ることが可能だ。それと同時に頭部センサーゴーグルもリアルドと同じ系譜でありながら、物語上の役割に合わせ、フラッグよりやや悪役顔になっている点も注目したい。設定とキャラクター性がうまく組み込まれている。

なお、氏は、CDドラマの監修も務め、中に登場する開発番号など多くの設定も行っている。『00』ではメカニックデザイナーは絵としての設定作業だけでなく、その文芸設定にまで大きく関わっているのだ。



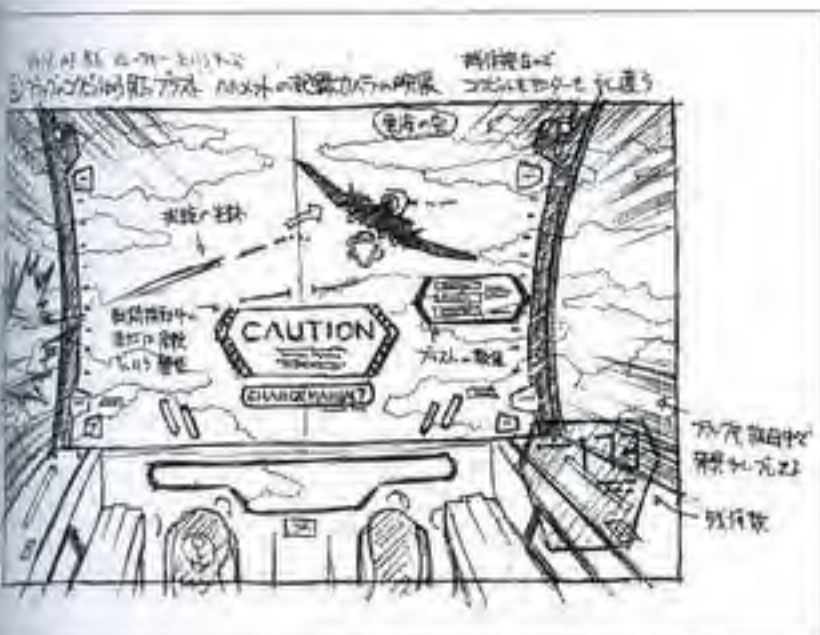
モニター素材と実景素材を合成。パイロットからの視点であることを表現するため、この後、ボカシやブレ処理を足して完成。



コクピットビューなのでモニター素材を用意。フラッグは試作機段階のため、本編で使った素材をさらに加工して使用した。



実景を作成。いつもの様に模型と背景を合わせてCGで加工している。左側のマズルフラッシュはモニターのCGという設定だが、リアル感を出す為にこの段階で作業している。

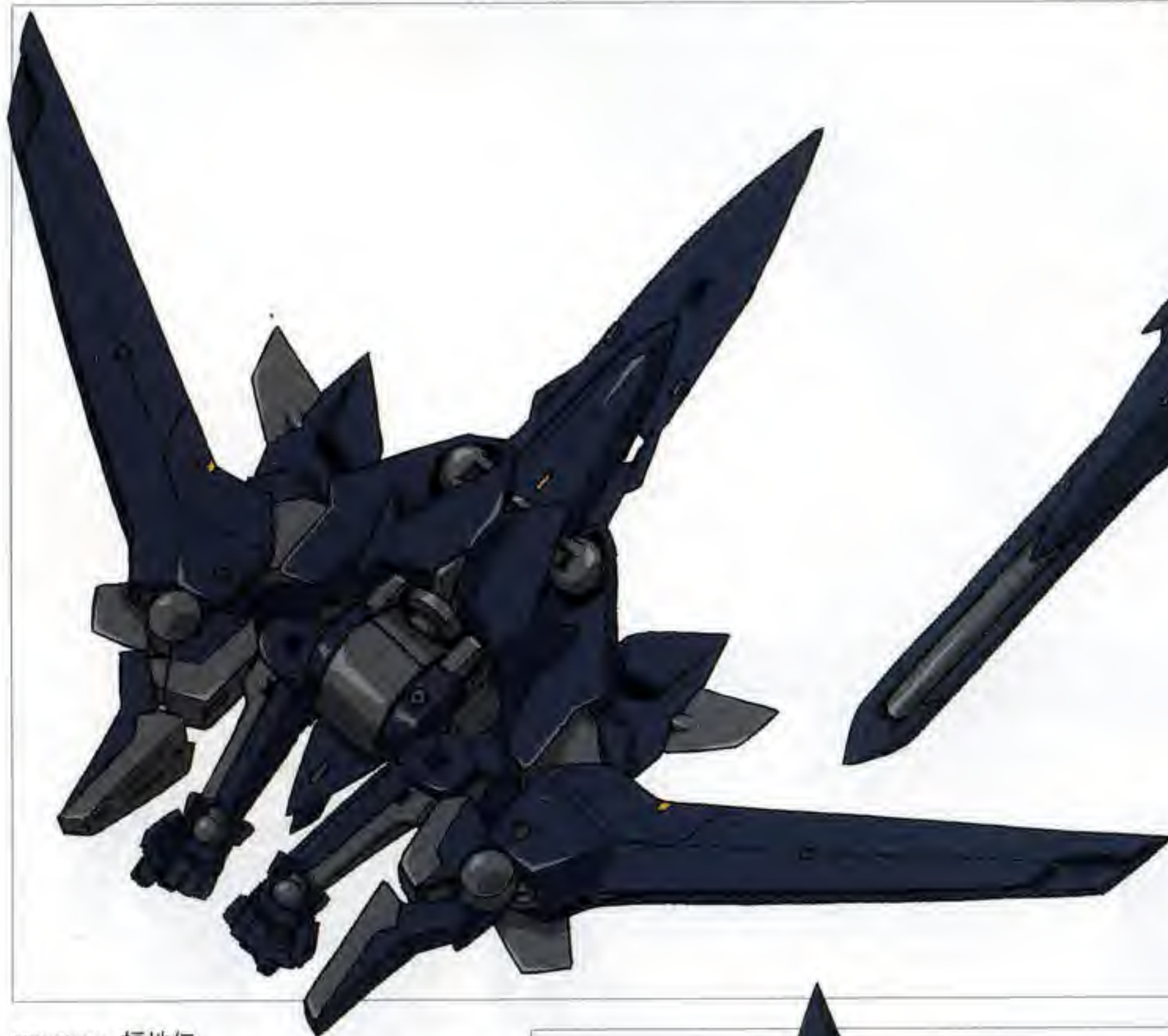


福地氏によるレイアウト。細部に渡り詳細な指示がなされている。ちなみに右下に表示されている数字は、残弾数である。



# ユニオンブラスト

開発番号YMS-02、ベル・ファクトリー社の機体。VMS-15ユニオンリアルドのパワーアップ・バージョンであり、出力や旋回性は上がっているものの、基本的な空戦重視の設計思想はあまり変わらなかった。このため、モビルアーマーとして飛行時の運用では、フラッグを越える性能を示していたものの、モビルスーツとしてスタンド・ポジションまで含めた時の性能では劣る結果となった。総合評価での不利を認識していたベル・ファクトリー社では、伝説的なパイロットであったスレッグ・スレーチャー少佐をテストパイロットとして起用。そのために多額の報酬を用意したと言われている。



機体デザイン: 福地仁  
パーソナルマークデザイン: 福地仁



右からスレッグ・スレーチャー、グラハム・エーカー（初期）、グラハム・エーカー（後期）、それぞれのパーソナルマーク。パイロットとしてスレーチャーを尊敬していたグラハムは、後に自分のマークにスレーチャーのマークの要素を組み合わせて使用するようになっている。このことから、2人のつながりの強さをうかがい知ることが出来る。





# 3DWORKS UNION BLUST

制作 射水宏

CGドラマ「機動戦士ガンダム00アナザーストーリー「Road to 2307」」に、名前のみが登場したブラスト。この機体を00Nのためにデザインを起こし、スクラッチで立体化。製作は射水宏。ブラストの繊細なシルエットを、ノンスケール(1/144に近似)にて再現している。本体(脚部含む)は軽量化を考えプラ板の箱組み/積層を中心に、ポリエステルパテ(以下ポリパテ)やエポキシパテを併用した。頭部の差し替え以外、ほぼ完全に完成できるのがポイントだ。

ユニオンブラスト  
ノンスケールスクラッチビルド

non scale scratch build  
modeled by Hiroshi Imizu



## UNION BLUST [COLORING DATA]

青:71番・ミッドナイトブルー70%+80番・コバルトブルー15%+68番・モンザレッド5%+1番・ホワイト10%  
 グレー:37番・RLM75グレーバイオレット80%+1番・ホワイト20%  
 赤:68番・モンザレッド80%+41番・レッドブラウン10%+1番・ホワイト10%  
 ※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」





ブラストの、モビルスーツ形態から飛行形態への変形シーケンス。一部差し替えはあるものの、ほぼ設定通りの変形機構を再現した。

- ①頭部、胸部を外す。
- ②胸部のバルジを上方へ180度回転。
- ③コクピット部を軸に下半身が回転する。
- ④下半身がすべてたたまれた状態。
- ⑤翼を形成する脚部を横に広げる。足首は翼端から翼の付け根に折りたたみ直される。
- ⑥機首にリニアライフルを取り付けると変形が終了する。
- ⑦今回製作されたブラストの全パーツ。



LEFT SIDE VIEW



BOTTOM VIEW



- A. 頭部はポリパテからの削り出し。
- B. ヒザ部アップ。
- C. 足裏も、モールドが施された。
- D. 変形を実現するため、股間は複雑な軸で構成されている。
- E. 背面。

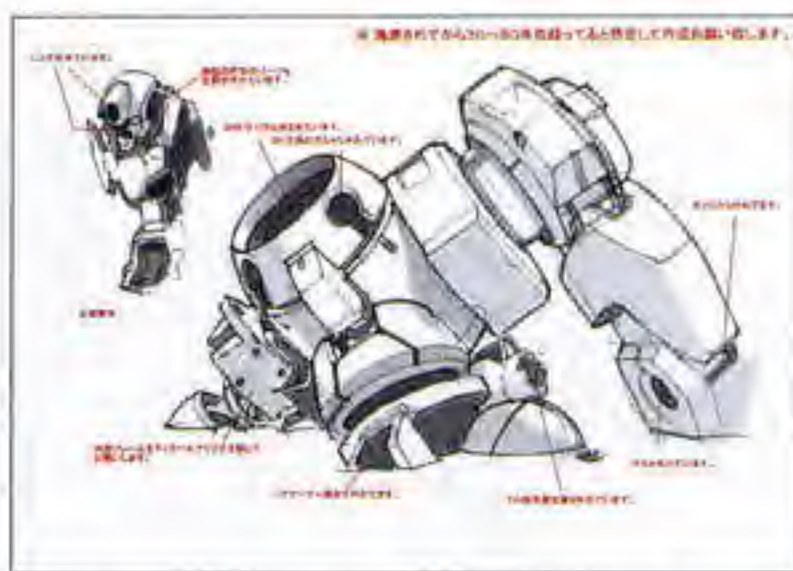




背景美術と模型をパーツ分割で撮影したものを、レイアウトに合わせて仮合成。この後、ダメージや風化などの効果はCG加工によって追加している。



同じく模型製作用の追加カラー設定。50年という歳月がカーボン製の装甲に与える変化が詳しく記載されている。カーボンと金属の割合は8対2との記述に注目。



模型製作用の設定。細部にわたって指示が書き込まれている。最終的な画稿では見えなくなってしまう顔についての記述がある点も興味深い。作例には必要だからだ。



イメージラフ兼レイアウト。これを基にスタッフで協議し、アイデアを練り込んでいく。同時に一緒に掲載することで効果的な画稿の選択も行われた。

今回のテーマは「破壊」である。

ひとつは戦闘によって破壊された機体が、モニュメントとしての意味を持つようになったシーン。

もうひとつは破壊によって、新たに生み出されるものがあることを提示したシーンだ。

どちらも単純な破壊を描くだけに止まらず、新たな意味を付加させることに留意している。

最初に掲載した『朽ち果てたGN-X』は海老川氏の構成。氏によるコメントは、以下の通り。

今回の朽ち果てたGN-Xは最終回用のアイデアとして考えていたネタの一つでした。

映画のエピローグでもある50年後にカメラを置いてみたかったのです。

機体ではないMSの残骸が、月日が経つとどうなるかを考えながら作業しました。(海老川兼武)

画稿の製作過程において、50年という歳月がカーボン製の機体にどのような変化をもたらすのか、スタッフ間でも活発な議論が行われた。ちなみに、塗装に使われるナノマシンをすべて失った機体は、ロールアウト時のカラーになっている。そして、これはGN-X Iのカラーと同じものである(つまりGN-X Iは、塗装を施されていない。ロールアウト状態のまま運用された)。

ダメージモデルでは、その機体の内部構造や素材にまで思いを巡らして作ることで、新たな発見がある。それによって、ただ綺麗に仕上げるのとは違う楽しさを得ることが出来るだろう。ぜひチャレンジして欲しい。

二番目に掲載しているのは、第18話「悪意の矛先」の直後のシーン。『回収されたスローネの残骸』だ。これを模型を使わずに、純粋な絵によって再現している。担当したのは、スローネ系機体のデザイナーでもある鷲尾直

広氏。以下は氏のコメント。

劇場版で流れが途切れたようなスローネ系ですので、やはり自分がスローネネタをやるのが良いと思い描いてみました。

ネーナばかり描いている訳にもいかないのですが、これはかなり地味だったかもしれませんね。(鷲尾直広)

第18話では、沙慈とルイスについての大きな悲劇も描かれる。スローネの腕が回収され、新たな機体の誕生へと結びついたように、二人の関係も修復され、新たな段階へと進んだことは、知っての通りだ。

また、氏の代表的なデザインであるスローネ系は、たしかに流れが途絶えてしまったが、劇場版では、新たな流れも生み出している。

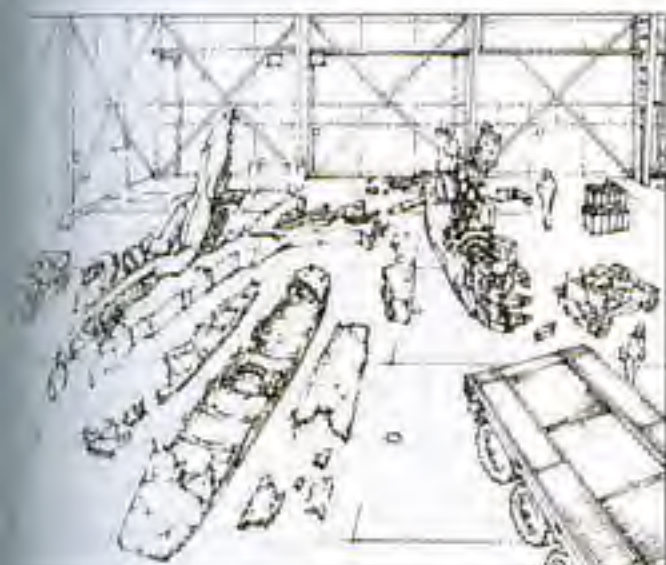
イラスト:鷲尾直広



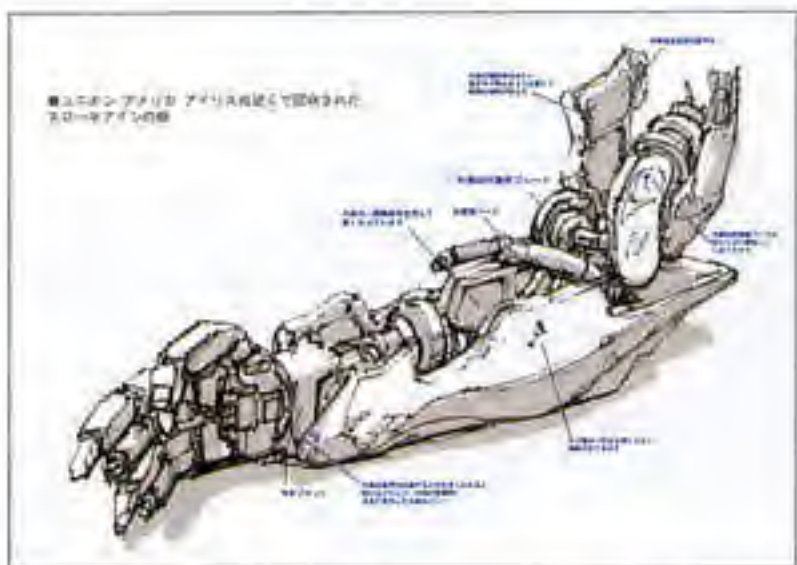
コンセプトラフ:海老川兼武  
模型:HAS製作所  
撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



## PRODUCTION REPORT



今回は立体模型を使用せず、カラーイラストとして描かれている。



破壊された腕の設定。どのようなダメージが残されているか細かい指示が入っている。この段階では立体物で再現することも検討されていた。



修正案にそって、大まかなレイアウトが提出され、最終的な構成が決定。これは、その後、本格的な作業のために描かれた細部指示の入ったレイアウト。



最初に描かれたラフ。第18話「悪意の矛先」で切り落とされた腕に注目したシーン。監督からの提案で、回収後、解析のため並べられているシーンに変更された。



# 3DWORKS

## GNX-609T GN-XIII “Damage Model”

製作:HAS製作所

今月の「00N」用に製作されたのは、ジンクスⅢのダメージモデル。

CGでは、貴重な疑似太陽炉のみが回収され、海に浸かった状態だが、作例では腰から下も製作。ただし、半壊した状態を演出するため、あえて右脚を途中で切り離し台座と一体化させている。“Eカーボン製のMS”がどのように朽ちていくのかを、デザイナーに確認しながら、HAS製作所が製作を担当した。

GNX-609T ジンクスⅢ“ダメージモデル”  
バンダイ1/100スケールプラスチックキット  
“マスターグレード”  
GNX-603T GN-X



BANDAI 1/100 scale plastic kit  
“Master Grade” GN-X conversion  
modeled by HAS seisakusho



1:むき出しのフレーム部分は、主に製作者のオリジナルアレンジ。内部までEカーボン製なのかどうかを、デザイナーに確認しながらの作業となった。  
2:頭部はMG「ジンクス」をベースに、ラフに合わせて細部の改修を行っている。  
3:キットでは一体化している下腹部と腰を、ラフの指示に合わせて上下に分割。内部にジャンクパーツなどを配して接続部のボールジョイントを目立たなくした。  
4:ラフには描かれていない下半身は、ほぼ製作者独自の解釈で製作された部分。CG用素材ではなく、模型単体としてのポーズや見栄えを考えて、太モモの装甲をすべて外してある。

### GNX-609T GN-XIII “Damage Model” [COLORING DATA]

白…GX1番・クールホワイト+73番・エアクラフトグレー  
灰色…25番・ダークシーグレー  
関節…40番・ジャーマングレー+GX1番・クールホワイト  
※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」および「Mr.カラー-GX」





パーツ分割して撮影した写真を組み上げ、フィルターをかける前の状態。形状の把握がしやすい。



広角のきつい構図であるため、立体物の写真について、綿密なやり取りがおこなわれた。



イメージラフ兼レイアウト。2号機の登場しないバージョンなど各種検討を重ねて、この形になった。

ガンダムのシリーズでは定番となっている大型モビルスーツ。物語では、ラスボスに近い存在として登場することが多く、ほとんどの場合、主人公機を圧倒するパワーを持っている。『機動戦士ガンダム00』にも、それらが存在するが、水島監督の意向もあり、『異形の機体』という部分を強調したデザインが採用された。完成したエンブラスとレグナントは、どちらも圧倒的な存在感を持つ。本編での活躍については、だれもが強いインパクトを受け、記憶していることと思う。

デザインを担当したのは、エクシアやダブルオーなど主要ガンダムのデザインも手がけられた海老川兼武氏。この異なる二つのデザインラインが、同じデザイナーによるものだと思うと、氏の引き出しの広さには、ただただ驚かされるばかりだ。今回、これらの機体を扱うにあたり、氏自らがイメージラフを描いた。

まずは、2号機登場というスペシャルな話題を提供し

てくれたレグナントについて氏のコメントを紹介する。

今回のレグナント2号機はデザインの準備稿にあったひとつをリファインし直した物です。元々レグナントは2機が登場する予定で、今回の2号機の頭部は実はリス機の頭部でした。

この度、公式の設定になって目の目を見る事が出来ました。(海老川兼武)

レグナント2号機には、決定稿となった頭部の他に複数の案が提示された。残念ながら採用されなかったデザインも、どれも独自の特徴と魅力を持つものであった。

続いてエンブラス。現用兵器にも通じるようなリアルな空母への着陸シーンでありながら、その異様なデザインがより強調されるものとなっている点が興味深い。

氏のコメントは、以下の通り。

エンブラスは特異なシルエットがお気に入りのMAでしたのでレイアウトもシルエットが際立つ感じにしてみました。

こうしてみると、本当にUFOの様な印象もあると思うのですが、いかがでしょうか？ (海老川兼武)

こちらの立体は公式外伝『00P』にて、フルスクラッチにて製作されたもの。バックナンバーをお持ちの方は、あわせてそちらでのエンブラスの活躍も確認して欲しい。

コンセプトラフ:海老川兼武  
模型:takayo4  
撮影:エルクラフト  
CG:海老川兼武



コンセプトラフ:海老川兼武  
模型:サエキコウイチ  
撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



## PRODUCTION REPORT



模型にないランディングギアの描き足し。合わせてアップ用にディテールの描き足しも行っている。



広角の効いた構図であり、画角に合わせるためにパーツを7つに分割して撮影、合成している。



イメージラフ兼レイアウト。飛行物体としての特異なシルエットを活かすため、高速飛行中なども検討された。





レグナント2号機  
ROBOT魂〈SIDE MS〉レグナント改造

←今回製作されたレグナント2号機(手前)は、  
基になった「ROBOT魂〈SIDE MS〉レグナント」

## 3DWORKS

### GNMA-0001V2 REGNANT 2

製作:takayo4

レグナント2号機の製作にあたり、その素材として魂ウェブ商店限定品「ROBOT魂〈SIDE MS〉レグナント」(現在は受注終了)を使用した。全高が45センチにもなる大型モデルを使って2号機を製作したのは、takayo4。1号機との違いは頭部の形状とカラーリングだ。頭部は形状に合わせてカットしたプラ板をベースにエポキシパテを盛りつけて削り出し。内部に入っている小さな頭部は、1号機のものの上部をカットして取り付け、首と接続した。本体はネジ隠しを外してある程度まで分解し、表面処理を施して再塗装した。特徴的な爪のほか、肩のウイング部フチは軟質素材を使っているの、サンドペーパーで多少表面を荒らしてからメタルプライマーを塗布後に塗装。また、CG制作用に、左肩のウイングのみ、取り外しができるよう加工している。



LEFT SIDE VIEW



REAR VIEW



BANDAI ACTION TOY  
“THE ROBOT SPIRITS 〈SIDE MS〉” REGNANT conversion  
modeled by takayo4



### GNMA-0001V2 REGNANT 2 [COLORING DATA]

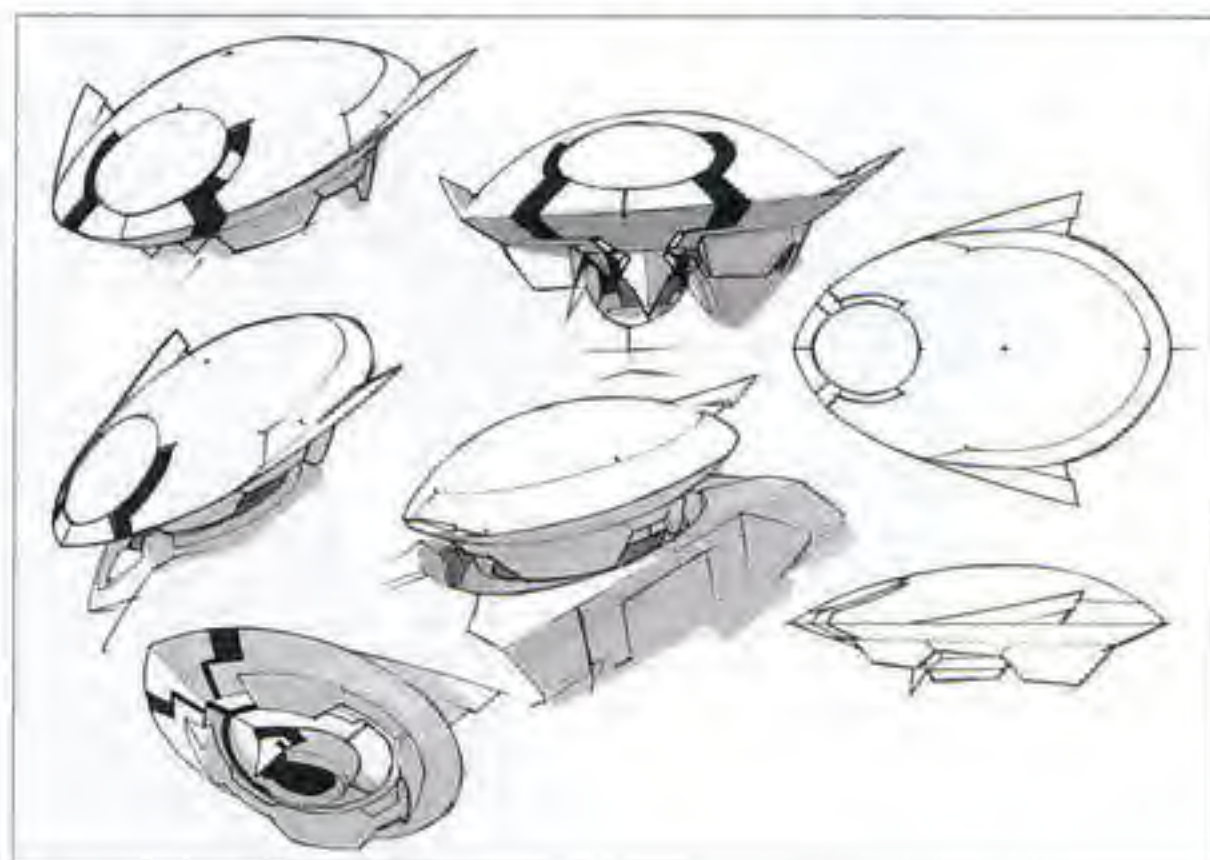
青…80番・コバルトブルー+3番・レッド+1番・ホワイト+2番・プラ  
白…GX1番・クールホワイト  
関節…78番・メタルプラ  
※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」





## GNMA-0001V2 レグナント2号機 設定資料

イノベーターを名乗っていたイノベイドたち。彼らは、数種類の大型モビルアーマーを開発していた。GNMA-0001Vレグナントは、GNMA-Y0001エンプラスで得られたデータを反映し、モビルスーツとしての運用も可能な可変機として完成した。この機体は、実戦には1号機のみが投入されたが、実際には量産化が進められており、2号機がロールアウト直前の状態にまで完成していた。1号機と2号機では、基本性能に大きな違いはないものの、頭部形状に差異があった。これはセンサー系の設計を見直したことによるものであり、より広範囲をカバーできるようになっていたようだ。



機体デザイン:海老川兼武



scale scratch build  
led by Kouichi Saeki

エンプラス  
ノンスケールスクラッチビルド

## 3DWORKS GNMA-Y0001 EMPRUSS

製作:サエキコウイチ

P.74~75のエンプラスには、本誌2010年10月号「機動戦士ガンダム00P スペシャルエディション」にて初掲載された、サエキコウイチのフルスクラッチ作品が使われた。プラ板とエポキシパテオンリーで作られたその緻密な工作を、改めてご覧いただきたい。

### GNMA-Y0001 EMPRUSS [COLORING DATA]

本体色…Mr.サーフェイサー1000+318番・レドーム+「Mr.カラー原色 色ノ源」CR2番・マゼンタ:極少量  
グレー…339番・エンジグレーFS16081  
ホワイト…311番・グレーFS36622  
ウイングのライン…「ガンダムカラー」CG101番・ファントムグレー  
大型GN粒子砲…37番・RLM75グレー・バイオレット  
※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」



本棚にある本や奥の棚に置いてある模型などしっかりと描き込まれている点にも注目して欲しい。



福地氏のイメージを受け長崎氏がアングルなど再調整。奥の窓に写った人物も、しっかり作画されることに。



福地氏によるイメージイラスト。部屋の中に何が置かれているのか、細かい指示がなされている。



最初の一枚は、エイフマン教授の書斎だ。  
教授は、ファーストシーズンで退場したキャラでありながら、ビリーやグラハムに多大な影響を与えた重要なキャラであった。ソレスタルビーイングと敵対する立場にありながら、その『紛争根絶』に対して、一定の理解を示すなど、良識ある人物としても記憶に残っている。  
今回紹介したのは、物語上でも重要な、ビリーによるトランザムシステム解析の切っ掛けとなるシーンでもある。構成者はユニオンのデザイナーである福地氏。氏の構成を副監督の長崎健司氏が調整し、仕上げた。  
福地氏のコメントは以下の通り。  
|| || ||  
静謐な書斎。師の不在を確かめながら備品の整理をする弟子が、師とその向こうにある業績や人類の科学の進歩を噛みしめて、遺された課題を受け継ぎ、進んでゆく覚悟を持つ。

そんな瞬間を想ってあげてください。横の女性は教授の秘書です。  
元々は基地の執務室に宇宙開発関連の小物を置きたかったのですが、作画的な手間でも難しく割愛となったため、教授の研究者としての人柄を何かの形で再構成しようとしたのが今回の案です。  
00の世界が現在の我々から続いていると再確認してもらえればと思います。(福地仁)  
|| || ||  
2つ目は、劇場版の時代から、ELS化したガデラーザだ。デザイナーである鷲尾氏と、構成を手がけた副監督の角田氏のコメントを紹介しよう。  
|| || ||  
立体物も見えましたし。  
ELS化して、ガデラーザというモビルアーマー自体を使いきってもらえたという感じでうれしいです。

デカルトも成仏出来たとおもいます。きっと。  
|| || ||  
鷲尾さんの描かれたレイアウトラフを締めさせて頂きました。  
検討のうえ、より派手に、ミステリアスにしたものが今回採用された物です。  
非常に申し訳ない話ですが、映像にELSガデラーザが出てきたら公開遅れていたと思います(苦笑)  
|| || ||  
ELSガデラーザは、劇場版には未登場ながら、介錯のコミカライズと、ときた洸一氏による外伝コミック『00! 2314』には登場している(2作ともに角川書店より単行本が発売中)。さらなる活躍は、コミックの中で確認してほしい。

コンセプトラフ:角田一樹  
模型:加藤学、小松敬幸、TOMIKURA  
撮影:エルクラフト  
3D・背景:宮原洋平  
CG:海老川兼武



コンセプトラフ:福地仁、長崎健司  
キャラ原画:大貫健一  
キャラ仕上:手嶋明美(Wish)  
背景:加藤智之(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



## PRODUCTION REPORT



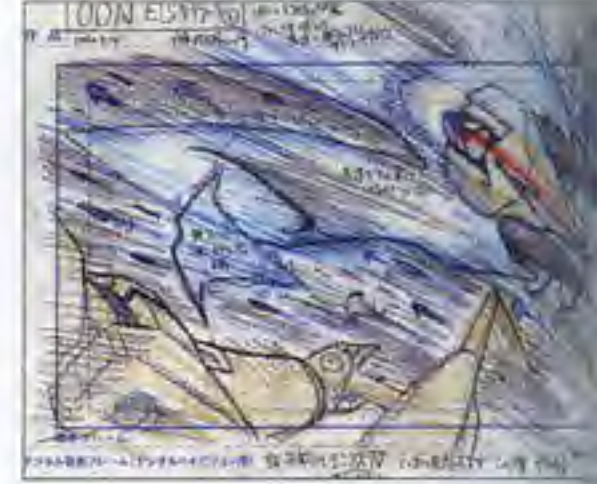
LO指示に合わせて完成したイラスト。完成素材は戦闘中の臨場感を増すために、右奥に爆発素材が追加された。



無数のELSは、劇場版本編で使われた物と同じ3D素材を使用。作成はテクニカルディレクターの宮原氏。



作例はノーマルのガデラーザを使用。これを、CGで加工してELSガデラーザを再現した。



鷲尾氏のアイデアを基に、角田氏が描いたレイアウトラフのアンングルも検討されたアップが採用に。



# 3DWORKS

## GNMA-0002V GADELAZA

製作 加藤学

『劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-』にイノベーター専用機として登場したガデラーザを、加藤学が約1/1300スケールでスクラッチ。本体、両側のウイング部はプラ板の積層と箱組み、大まかなラインを削り出し、エポキシパテ（以下エポパテ）で調整している。GNファンングのコンテナやミサイルコンテナなどもプラ板の箱組みを使い、複製して左右を揃えた。機体後方のメインスラスターは市販のタンクパーツをベースにエポパテでテーパードとモールドを追加。下に掲げた写真でも分かる通り、差し替えにより巡航形態や戦闘形態の変形を実現している。

ガデラーザ  
スクラッチビルド

non scale scratch build GADELAZA  
modeled by Manabu Kato

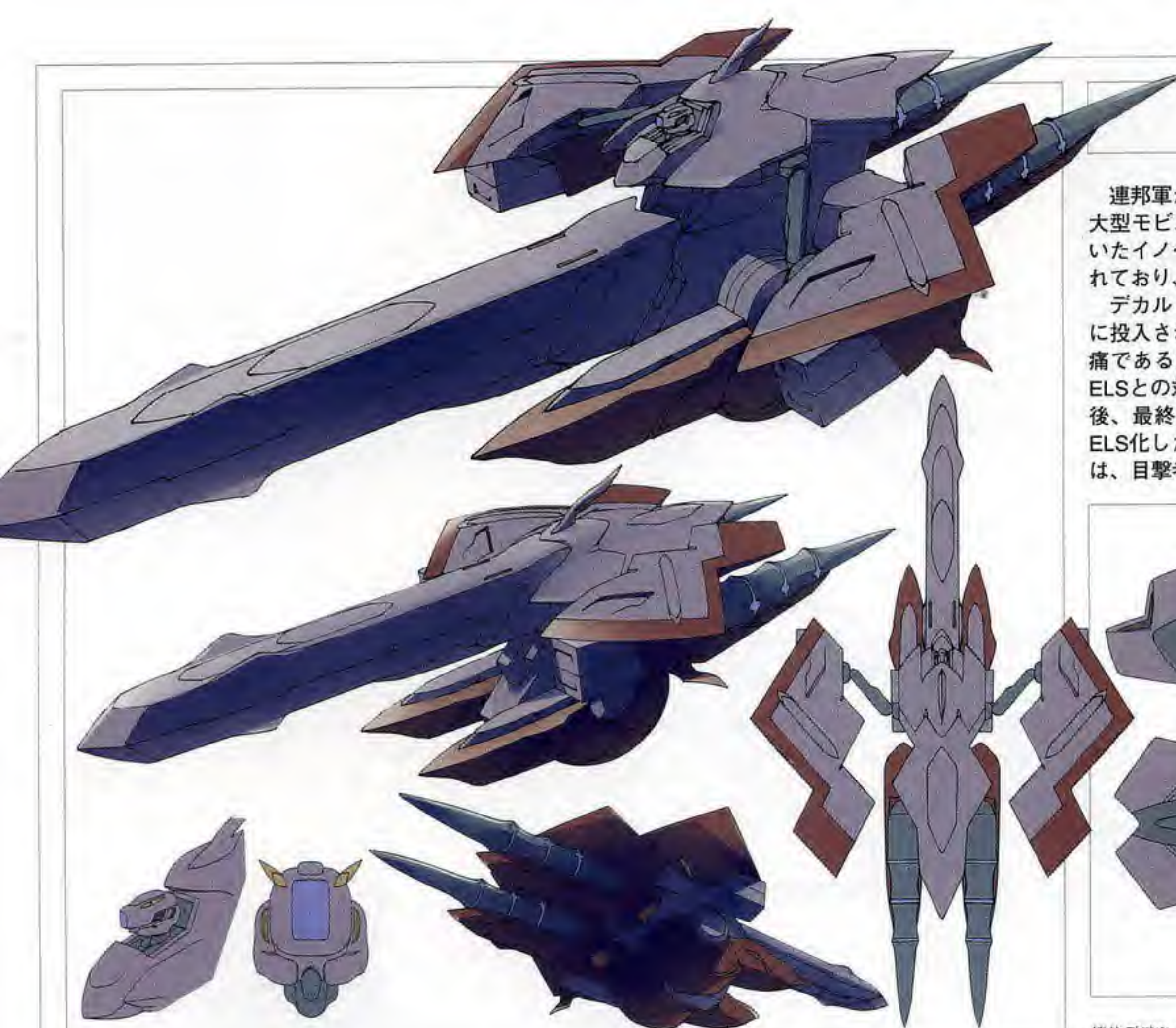
### GNMA-0002V GADELAZA [COLORING DATA]

本体色…CG101番・ファントムグレー+67番・パープル+2番・レッド+1番・ホワイト  
 ウイング…3番・レッド+42番・マボガニー  
 GNファンング…4番・イエロー+58番・橙黄色  
 センサー…C174番・蛍光ピンク  
 関節…CG100・グレー(24)  
 その他すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」および「ガンダムカラー」

⇒製作物一覧。ウェポンアームは基部ごと差し替え式となっている(写真内、ウイング部の下)。中央手前は同スケールの大型GNファンング。他の写真とあわせ、精緻な造形をご覧いただきたい。

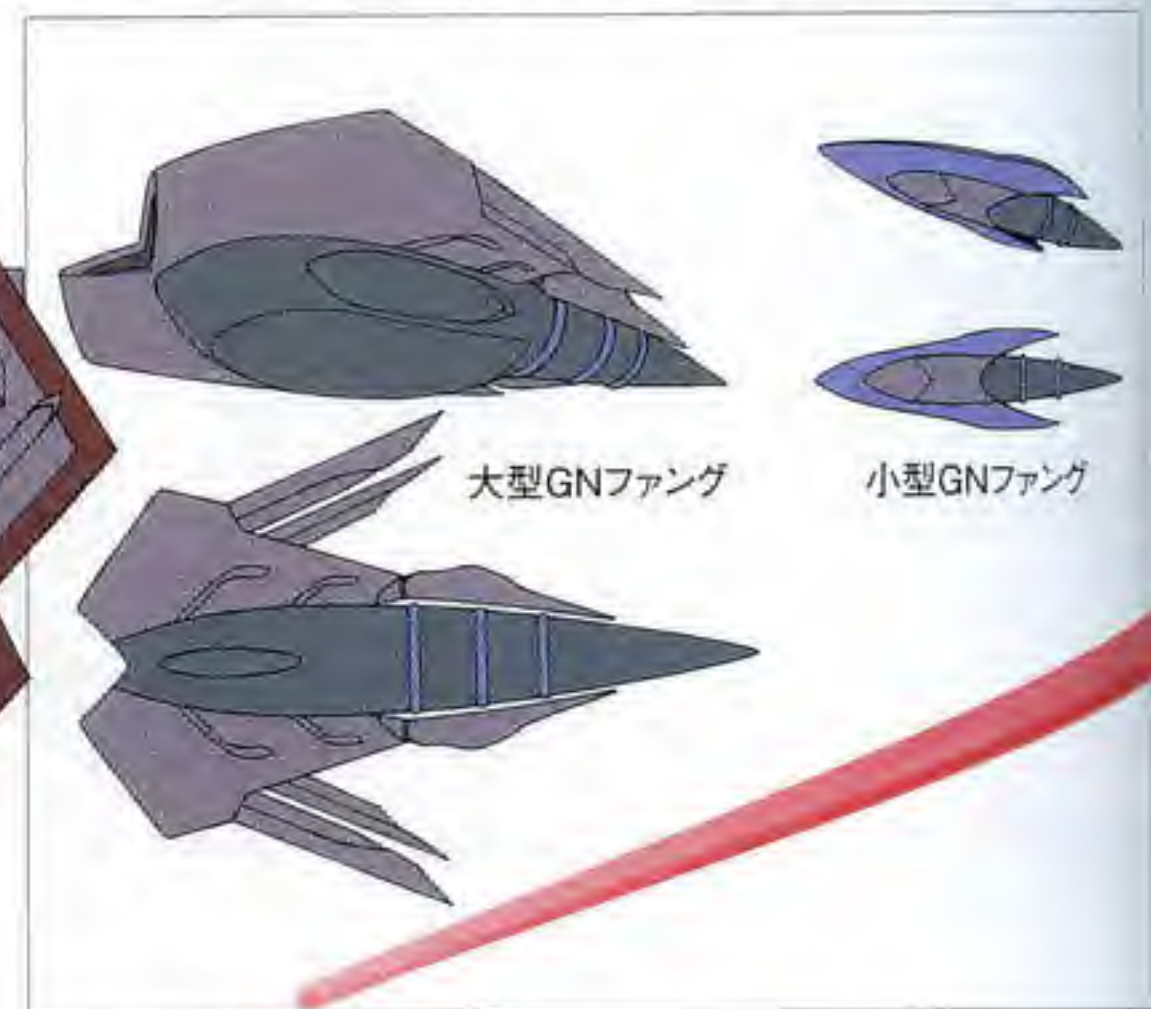






連邦軍がイノベーターの能力を軍事利用するために開発した大型モビルアーマー「ガデラザ」。イノベーターを名乗っていたイノベイドたちによって開発された機体のデータを取り入れており、その名は「ガ・シリーズ」から踏襲されている。

デカルト・シャーマンが専属で運用し、異星体ELSとの戦闘に投入された。ELSの発する脳量子波がパイロットにとって苦痛であるため、脳量子波遮断装置を使用していた。そのため、ELSとの対話は成立せず、機体は浸食融合されてしまう。その後、最終決戦時にELS化した本機が目撃されている。同じくELS化した大型GNファングと小型GNファングを引き連れた姿は、目撃者に昆虫のような生物的な印象を与えたという。



機体デザイン: 鷲尾直広

## 3DWORKS

### GNMA-Y0002V GADELAZA GN FANG

製作: 小松敬幸 / TOMIKURA

P.90~91のCG作品に登場する大型GNファングを小松敬幸が製作。本体上部はプラ板を“強引に接着”して曲面を構成。GNドライブ部は、アッガイの腕の延長パーツを2つ繋げたものを基部にしエポパテをパーツに盛り、削った。左右パネルは差し替え式で展開可能だ。小型GNファングはTOMIKURAが製作。プラ板をゲージにエポパテを盛り、削り出して製作。



大型GNファング  
小型GNファング  
ノンスケールスクラッチビルド

#### GNMA-Y0002V GADELAZA GN FANG [COLORING DATA]

紫...1番・ホワイト:40%+67番・パープル:30%+71番・ミッドナイトブルー:20%+3番・レッド:10%  
グレー...13番・ニュートラルグレー:70%+2番・ブラック:30%  
ピンク...174番・蛍光ピンク  
※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」



BOTTOM VIEW

TOP VIEW

1:主砲は上下に分割し、その間に内部パーツを差し挟むことで展開状態を再現。六角形のカバーも展開可能だ。  
2:親指のツメ大となった頭部と大型GNファング。頭部はプラ材の組み合わせと接着パテで製作。  
3:ウイングから展開されるウェポンアームも差し替えて再現。  
4:アームは先端にビーム刃を取り付けられる。細かい工作にも注目。



2



1



4



3

### GNX-803T GN-XIV

P.90~91の、海老川兼武氏によるCG作品に登場している画面手前のジンクスIVは、「第50回全日本模型ホビーショー」にバンダイホビー事業部が参考出展した完成試作品で、製品化は未定。バンダイでは、このような試作を行い、進化したMSのボディバランスや主役機との対比バランス等を検討することもあるとのことだ。





レイアウトに合わせて合成しつつ、微調整を行い、全体のトーンを整えている。透明な翼はイメージを優先し、作例のパーツを使用せず、CGで再現した。



最終的にELSクアンタは、画面全体に対して小さいサイズになるが、素材は大きなサイズで作成して細部まで造り込んでいる。



海老川氏によるイメージグラフィックレイアウト。劇場版では未登場の背面が露わになっている点に注目。



『機動戦士ガンダム00』の世界観を、掘り下げてきた『00N』も、この2作で最終回となる。

最終回に相応しいテーマとして、劇場版の最後に登場した2機にスポットを当てた。

1機は主人公機であるダブルオークアンタが進化した機である『ELSクアンタ』。本機については、劇中では正真正正のワンシーンのみの登場であり、その設定画も公開されていない。しかし、今回、その秘密のベールに包まれた機体を立体化。当然ながら未公開であった背面も再現している。

このシーンのラフを構成したのは、『ELSクアンタ』のデザイナーでもある海老川兼武氏だ。

氏のコメントを紹介しよう。

劇場版の作業をしている時から『00N』最終回のネタはこれしかないと思っておりまして。

50年という長い歳月を費やし、ようやく帰ってきた刹那の想いを少しでも感じていただけたら幸いです。

(海老川兼武)

なお、本書の制作にあたり、海老川氏がさらに詳しい『ELSクアンタ』の設定を公開した。P.144~145をご覧ください。

さて、劇場版の最後には、もうひとつ印象的な機体が登場する。それが宇宙艦スメラギに随伴するトリコロールの機体『サキブレ』である。本世界観では、最も未来のメカニックである。デザイナーは寺岡賢司氏。

氏のコメントは以下の通り。

ELSと人と新たに出会う幾万幾億の命に幸おからん事を祈って……。

(寺岡賢司)

元々サキブレは、「モビルスーツが魅力のひとつであるガンダムシリーズにおいて、物語上の恒久平和を実現しても、モビルスーツという存在を消してはいけない」という寺岡氏の思いを受け、水島監督が登場させることにした機体であった。戦闘用ではないためワークローダーに分類されるが、トリコロールであり、背中には太陽炉の象徴であるコーン型のパーツも配置されており、ガンダムを意識したデザインなのは間違いない。

戦いを終わらせたガンダムが行き着いた姿であり、まさにこの世界の未来に相応しい、希望にあふれた機体であると言えるだろう。

コンセプトラフ:寺岡賢司  
模型:古木誠人  
撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



コンセプトラフ:海老川兼武  
模型:サエキコウイチ  
撮影:エルクラフト  
背景:若松栄司(KUSANAGI)  
CG:海老川兼武



## PRODUCTION REPORT



レイアウトを基に草薙によって描かれた背景。見事に『他惑星と異星体』という世界観を構築している。

サキブレは、作例をパーツごとに撮影して、各部をCGで加工しイメージラフに近づけていった。その後に背景と合成している。



寺岡氏によるイメージグラフィックレイアウト。月が3つあるなど、異世界観の強い画面。SF設定を担当された氏らしいものだ。



# 3DWORKS ELS QAN[T]

製作:サエキコウイチ

電撃ホビーマガジン連載最終回に掲載した同作品を、海老川兼武氏の設定資料を基に徹底改修。海老川氏の指示により、モモ以外すべてのパーツに手を入れ、バランスやディテールを改修した力作。より美しくなった表面処理や触手をこまにしたい。

ELSクアンタ  
スクラッチビルド

non scale scratch build  
modeled by Kouichi Saeki





ELSクアンタ  
スクラッチビルド  
製作:サエキコウイチ

## ELS QAN[T]

non scale scratch build  
modeled by Kouichi Saeki



REAR VIEW



RIGHT SIDE  
VIEW



FRONT VIEW





# ELS QUANTIL [COLORING DATA]

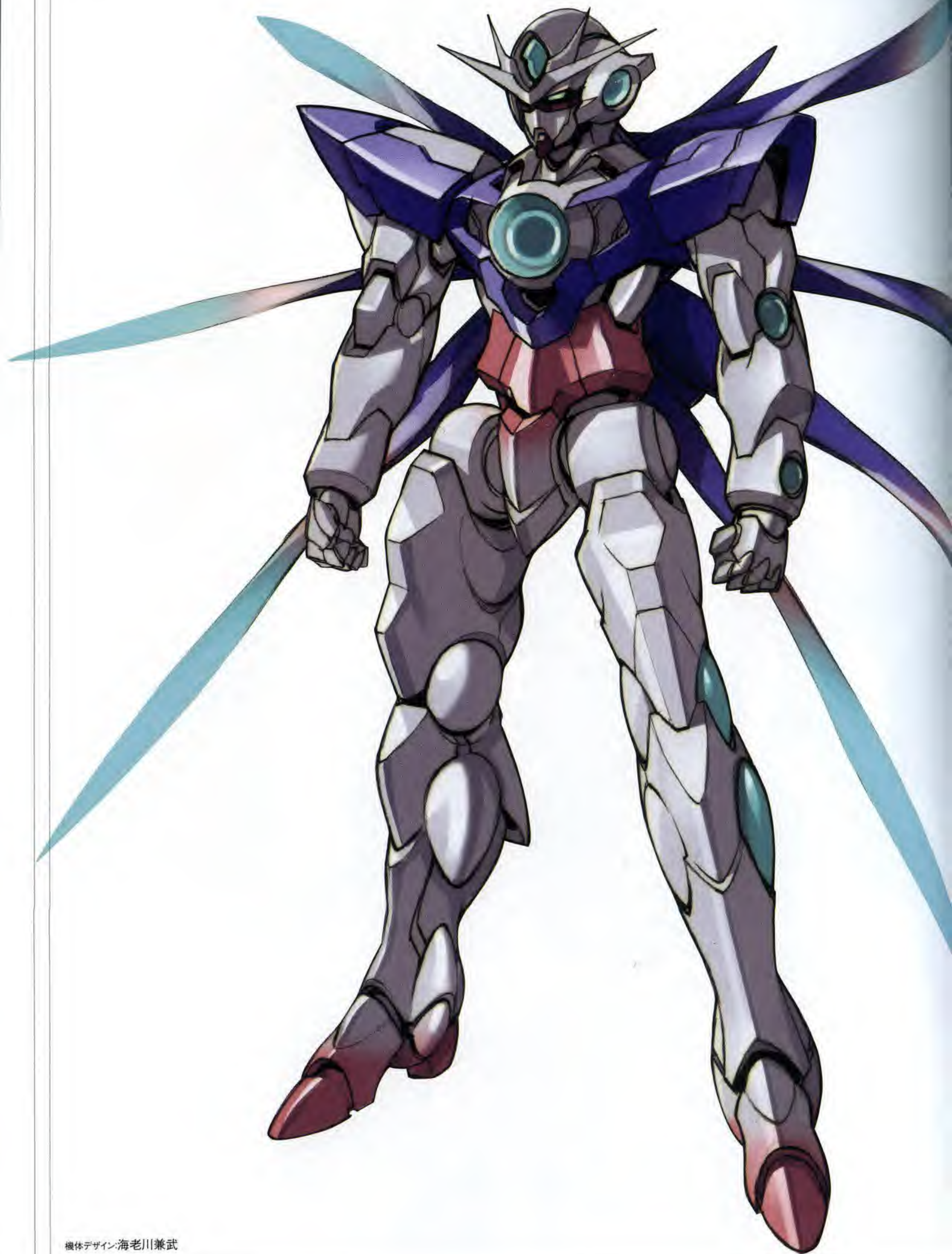
本体白…GX-001番・クールホワイト→XC008番・ムーンストーンパール  
 本体青…CG159番・ブルー38→XC05番サファイアブルー  
 本体赤…CG154番・レッド10→XC003番・ルビーレッド  
 関節透明部・触手……ガイアカラー104番・蛍光グリーン  
 本体グレー……37番RLM75・グレーバイオレット  
 ※グラデーション表現の箇所は、濃→淡として表記  
 ※表記があるものを除き、全てGSIクレオスの「Mr.カラー」



←多肉植物の表面のような複雑な積層構造を持つ背面パーツ。裏側など設定画より読み取り難い部分は、海老川氏によるアドバイスを受けたうえで造形された。



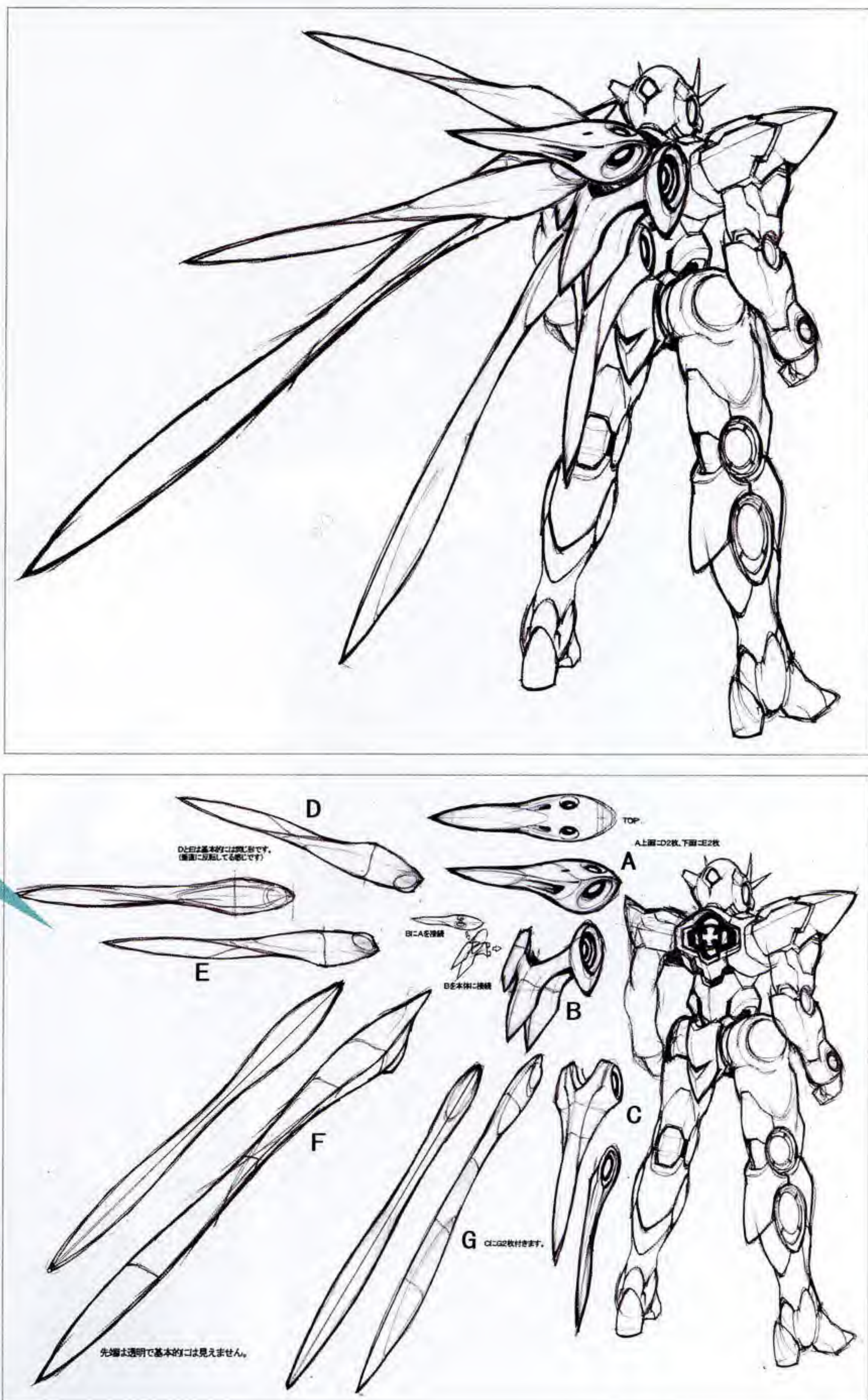




機体デザイン: 海老川兼武



ELSの母星に量子ワープした刹那とダブルオークアンタは、50年という歳月を経て、地球に帰還した。この時、マイスターの刹那共々、機体も大きく変貌していた。これはELSとの融合によってもたらされた変化である。大きく変化した背面には、八枚の翼のようなパーツが確認出来る。このパーツは通常時、先端は非常に薄く、徐々に透明になっている。加えて飛行時など、機体状況に応じて適切な形へと変化するようだ。全体のシルエットはガンダムを維持しているが、ELSと同様に完全に固定されたシルエットを持つわけではないようだ。





3DWORKS  
GNW-100A SAKIBURE

■古木誠人

劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer- のラストシーンに、00世界の未来を象徴するように描かれた機体がサキブレだ。頭部にELS、胸部に人間が搭乗するという特異な存在を古木誠人が立体化。設定資料の側面画稿を1/144程度にコピーで縮小。それをプラ板に貼り付けて切り出し、ポリエステルパテを盛り、削り出して製作。腕、脚部は片側のみを製作して複製。重量の軽減と強度確保のためヒジ関節と股関節以外はレジンに置き換えた。透明部分にクリアレジンにて対応。手首はB-CLUBの改造パーツ「1/144 HDM-185 00ガンダム用」を加工して使用している。

サキブレ  
スクラッチビルド

1/144 scale scratch build  
modeled by Naruhito Furuki



1:ELSが搭乗している頭部はクリアレジンにて製作。  
2:バックパックは左右で違う形だが、片側だけ製作し、複製後に加工して使用した。

GNW-100A SAKIBURE  
[COLORING DATA]

- GX1番・クールホワイト
- CG186番・ブルー(43)
- CG02番・レッド(1)+GX4番・キアライエロー
- GX1番・クールホワイト
- CG03番・イエロー(1)+GX1番・クールホワイト
- GX3番・バーマンレッド
- GX4番・キアライエロー
- CG100番・グレー(24)+GX1番・クールホワイト

すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」および「ガンダムカラー」

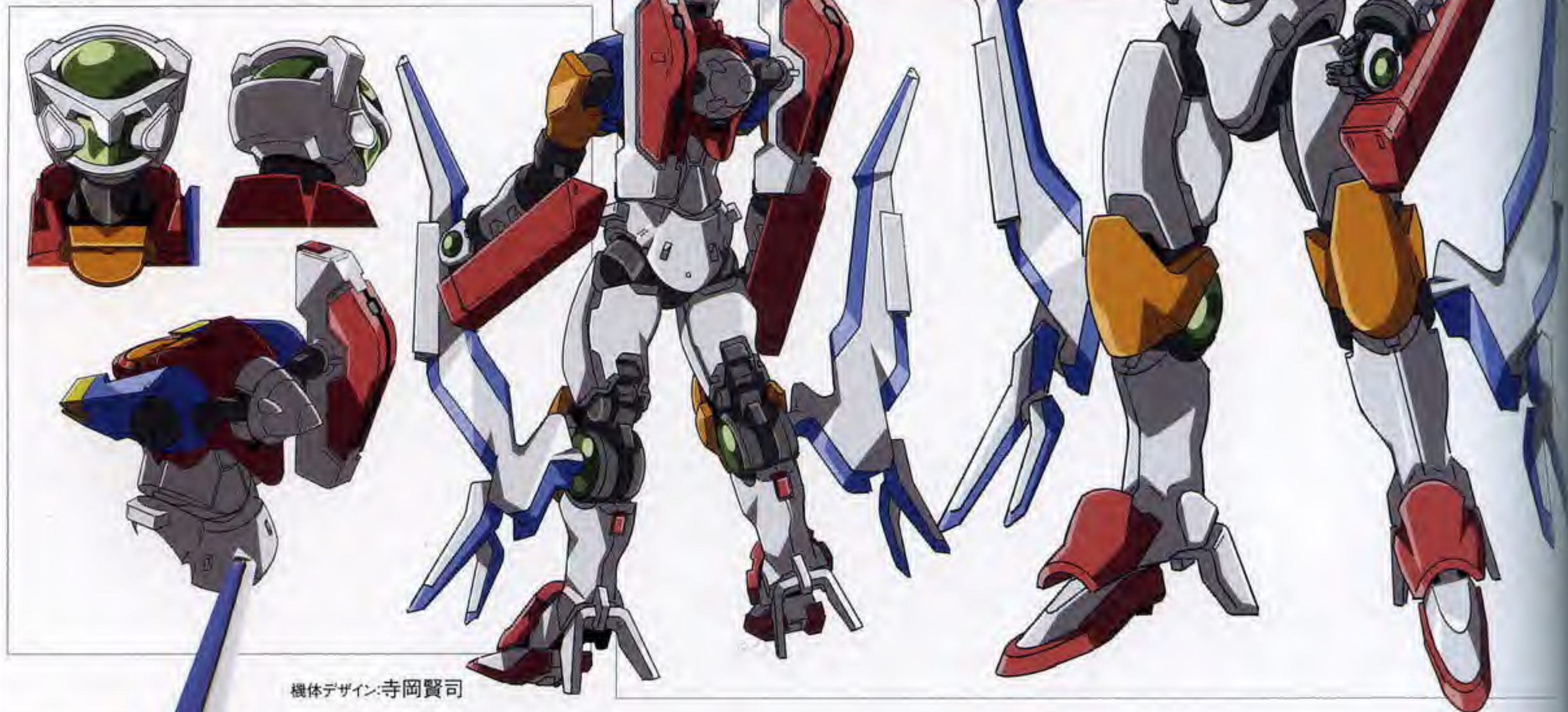


REAR VIEW LEFT SIDE VIEW FRONT VIEW



## サキブレ 設定資料

型式番号GNW-100A。外宇宙を探索する宇宙艦スメラギに搭載された機体。戦闘目的の機体ではないため、ワークローダーに分類されるが、その性能の高さ故にモビルスーツと考える者も多い。エンジンユニットは新たに開発製造されたオリジナルの太陽炉であり、これを搭載したことで量子ジャンプを行うことも可能である。基本操縦は人間が行うが、頭部にELSを格納し、両者によって操縦される機体や、ELS単独操縦による機体も存在する。腕には工具を納めたコンテナを装備。各種作業に対応可能となっている。スメラギ搭載タイプの廉価版の機体として、オリジナル太陽炉ではなく、コンデンサーを搭載した機体も、主に地球圏での作業のため稼働している。



機体デザイン: 寺岡賢司



5



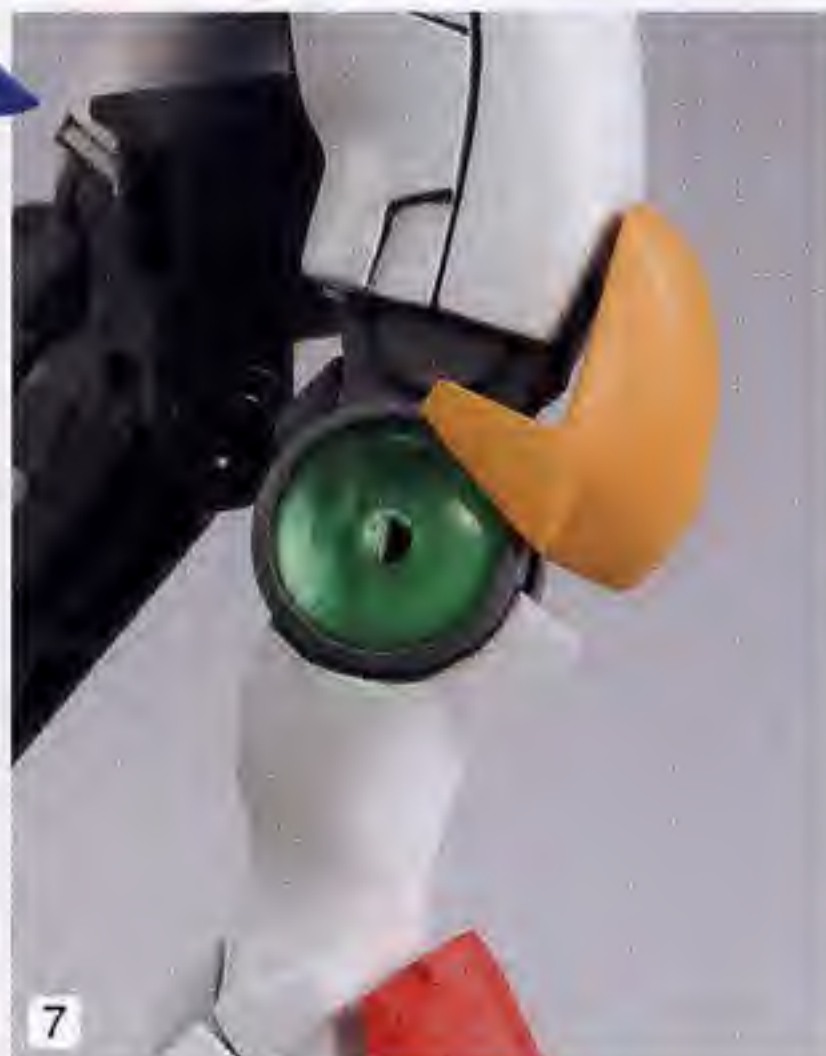
4



3



8



7



6

3:胸部のディテールから腹部の複雑なライン表現。設定資料を高い精度で再現している。  
4-5:脚部のウイング。ウイング中央部、盛り上がる部分の側面には、模型独自の表現としてスリットを入れた。  
6:武器弾薬ではなく、工具が収納されている腕のコンテナ。  
7:脚部のウイングを外して撮影。太ももからヒザアーチ→クリアーパーツ→スネと、複雑な曲線を感じたい。  
8:ヒザ裏。有機的なラインと色で構成されるサキブレ。数少ない機械的な箇所だ。



# Respect for craftsmanship

機動戦士ガンダム00N

## 参加モデラーに敬意を表す

これまでご覧いただいたように、『機動戦士ガンダム00N』は、公式外伝と名が付くだけに企画本体と連動して模型への要求も毎回極めて高いものとなっていた。新たに描き起こされた詳細な設定画の造形、変形ギミックの再現、内部機構の追求など難解な課題に腕一本で応え切ったプロモデラー達を、敬意をもってここに紹介したい。



### ナナコ

筆道を修めつつモデラー業にも従事する主婦モデラー。一児の母としても奮闘中。「ARMORED CORE」関連の作例もこなすなど、女性には珍しくハードなメカが好き。



### 志条ユキマサ

漫画家兼モデラー。キットレビューから改造まで何でもこなし、高い工作精度とスタンダードな作風で定評がある。電撃ホビーマガジンでは、コラム「きかせられないラジオ」のイラストも担当。



### 加藤学

超実力派ニューフェイス。若干20代前半にして高い技術と表現力を持った驚異の新人(から多少年月は経ったが)。00Nではガンデラザなどを製作。造形力や塗装センスなど、総合力は極めて高し。



### 射水宏

可動モノを作らせたらトップクラス。HGUC「Ex-sガンダム」を完全変形モデルにした過去を持つ。編集部内では「可動師」と呼ばれることも。00Nでも、福地仁氏デザインの「ブラスト」を変形モデルで製作。



### 人首猛

重厚感を演出する塗装とパステルによるドライブラシを使ったAFV的な仕上げを得意とする。00N開始当初、シャオショウのスクラッチにて筆を添えた。



### takayo4

ガンプラ王入賞経験者。デビュー直後に変形可能なAEUヘリオス3種のスクラッチを手掛ける。メガサイズモデル シャア専用ザクやレグナントなど大型モデルの加工もいとわない高い技術の持ち主。



### 小松敬幸

絶対に崩れない、安定感のあるモデリングが魅力のアベレージヒッター。しかもそのアベレージは年々上昇中。誰もが安心して作例をお願いできる、「ザ・プロ」。00NではGNファングやガガキャンを製作。



### 鋭之介・初代・日野

初代ガンプラ王。色に独自のこだわりを持つ理論派。フィーリングで物作りをすることは決していない。実は、射水氏と並ぶくらい可動工作が得意。00Nではアンフの脚などを製作。



### 古木誠人

キットレビューからスクラッチビルドまで、困難な条件の造型であるほど静かに闘志を燃やして立ち向かうタイプ。00Nでは「サキブレ」を製作。美しい作風を今一度ご覧あれ。

※TOMIKURAが原型製作したリアルド。製作自体は鋭之介・初代・日野が担当。



### tomikura

編集部所属の編集兼モデラー。プラモからガレージキット、トイまで幅広いジャンルに首を突っ込むオールラウンドプレイヤー。実は、撮影時の模型セッティングの大半は、模型に造詣の深い彼の手によって行われている。



### 近衛巧巳

電撃ホビーマガジンの新人発掘企画「電撃登竜門」からデビューした新人モデラー。なんと00Nでのアルヴァアロンのスクラッチがデビュー作。ジム系のMSが好きで、ザク・フリッパーやジム・キャンIIの作例をこなす。



### HAS製作所

ディテールアップとウェザリング塗装が特徴的なミリタリーモデラー。00Nでは連邦のジックスIIIや、ジックスIIIのクラッシュモデルを製作。クラッシュモデルに至っては、ジックスの内部構造や素材などを考慮しつつ工作／塗装を施した。



### 中村圭

直線的なものはもちろん、曲面主体の立体物まで、可能な限りプラ板のみで造り出そうとするプラ板マスター。00Nでは、軌道エレベーターのトレインチケットという特殊な題材にチャレンジ。



### サエキコウイチ

ヴィネットビルダーとしての出自を持つ“センスの人”。彼にしかできない絵画的表現をもって、数々のコンテストで入賞するうちに電撃ホビーマガジンとの付き合いが始まる。00Nではトリを飾った「ELS クアンタ」を製作。



### 越智信善

塗り奉行。塗装に関する“引き出し”を数多持つベテランモデラー。豊富な知識と経験に基づいて何でも塗れる。「戦闘機からラムちゃんまで。あれだけ高いレベルで塗れる人は希有」とは、電撃ホビーマガジン編集者の弁。

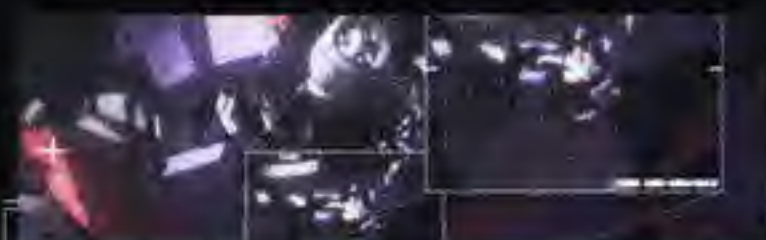
※五十音順



『機動戦士ガンダム00』に関わったクリエイターが、  
00世界の一コマをイラストとして描きあげるWeb連載「G-ROOMS」は、  
その作品とともに水島精二監督と各クリエイターとの対談記事も見所だった。

本書冒頭の作品集には、海老川兼武氏の加工によって  
CG的演出が施された「G-ROOMS」作品群がちりばめられているが、  
ここではオリジナルの「G-ROOMS」を、対談部分も含めて収録している。

掘り下げれば掘り下げるほど味わい深くなる00世界を、堪能していただきたい。



## 第1回

巨大モビルアーマーの残骸を捕捉!  
海老川兼武氏



## 第2回

長距離用ブースター装着、まもなく出撃!  
柳瀬敬之氏



## 第3回

砂漠の最前線、休息の一時……。  
福地仁氏



## 第4回

スローネドライ、再び戦場へ  
鷲尾直広氏



## 第5回

小型モビルアーマー、訓練事故発生!?  
寺岡賢司氏



## 第6回

紛争の陰で繰り返される極秘試験  
西井正典氏



## 第7回

エクシア、目標を駆逐する  
中谷誠一氏



## 第8回

未来を切り開くための出撃  
海老川兼武氏



## 第9回

連邦軍MSの隠された秘密  
柳瀬敬之氏



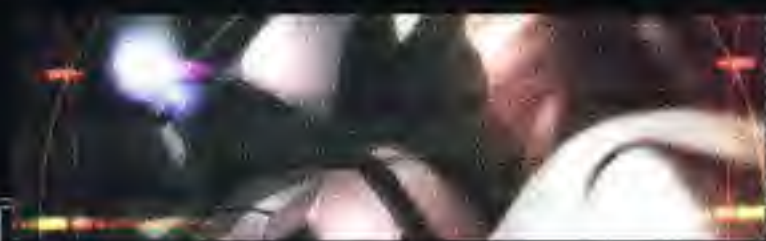
## 第10回

極寒の海に潜航せよ  
寺岡賢司氏



## 第11回

スローネ艦より補給物資が到着!  
鷲尾直広氏

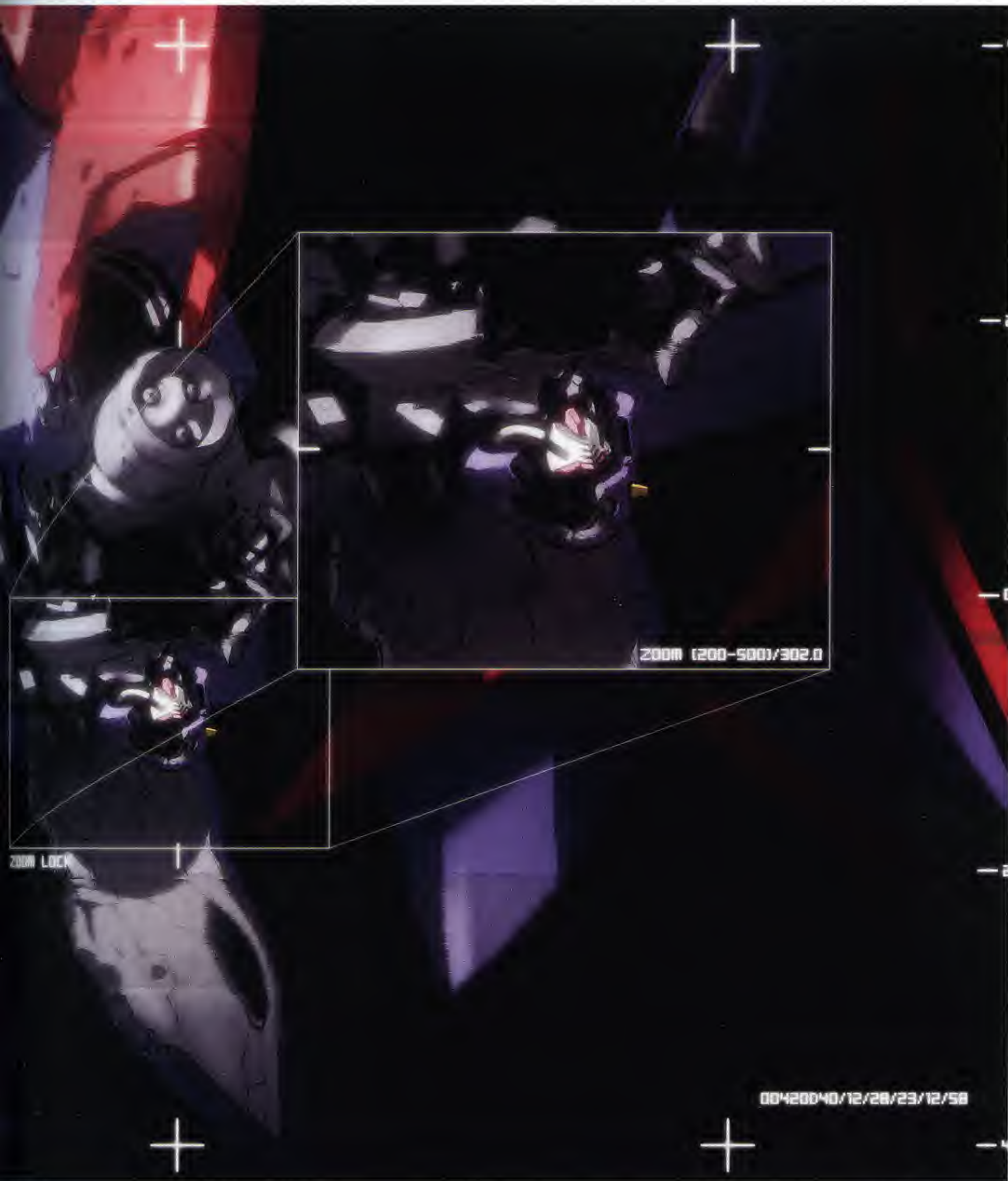


## 第12回

ELS来襲、ソレスタルビーイング号SOS  
海老川兼武氏



我々二人はレグナントラブですよ(水島)



イラスト/海老川兼武

## ▶▶▶UPDATE:2009.10.15 巨大モビルアーマーの残骸を補捉!

裏設定として  
『ガンダム顔』を持つモビルアーマー

**水島** ついに始まった、G・ROOMSの記念すべき第1回なんだけど、その題材に、なぜレグナントを選んだの?

**海老川** 連載の最初なので、少しキャッチーなものがいいかと思っただけです。それならばガンダムではなくて、脇のメカで何かいいものはないかな?と考えた結果、レグナントに決めました。頭部にガンダム顔が隠されている、という裏設定もありますので、それを拾ってみようかなと思ひまして。

イラストのシチュエーションとしては、戦いが終わった後に、本編の最終決戦の舞台となった戦艦ソレスタルビーイング周辺のデブリの片付けが行われていて、その際に巡回しているモビルスーツが、残骸になったレグナントを発見したという感じです。残骸は、軌道からすでに外れていて、それをモビルスーツのモニターカメラで捕捉したのを基地で分析しているワンショットと想定しています。アイデアとしては、残骸を回収した後の写真という案もあったのですが、どうせならモニターノイズがちよっと入ったような感じの方がいいかと。

**水島** シチュエーションからいろいろと想像できるよね。

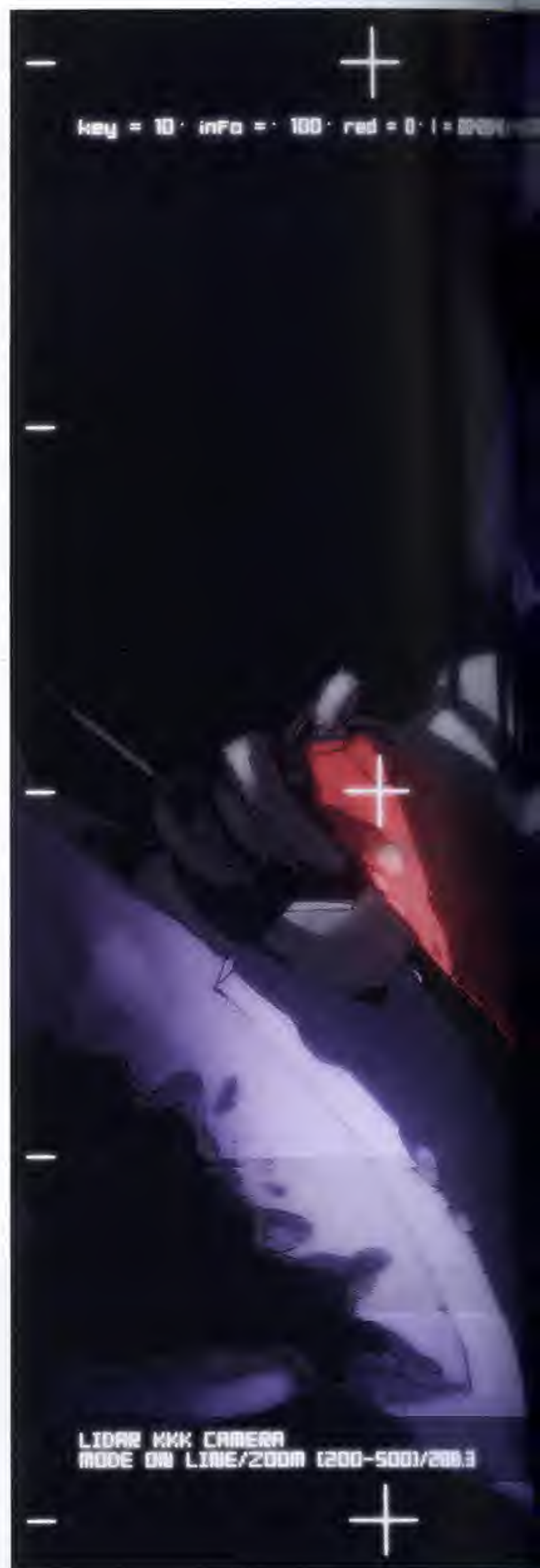
**海老川** このぼんやりとした画像から、いろいろと想像してもらえのいいかなという思いはありますよね。レグナント初登場回の脚本の初稿に「ガンダム顔が出てくる」という記述があったので、決定稿があがる前に、僕が先走ってラフを描いてしまったんです。だけど、実際には劇中では使われず、裏設定になってしまいました。

**水島** シリーズ構成の黒田(洋介)君が、脚本に書いていたんだよね。「隠されたガンダム顔」がいきなり画面に出れば視聴者は「おっ!」と驚くはずだし、ストーリー的には、ルイスは自分を苦しめているガンダムに実



### 海老川兼武(えびかわかねたけ)

メカニックデザイナー。『ガンダム00』では、ガンダムエクシア、ダブルオーガンダムなどのソレスタルビーイングメカを中心に担当。他に『ヴァントレッド』シリーズや『フルメタルパニック!』シリーズなどのメカデザインを手掛けている。



乗っていた、ということは判るんだけど、その後に、劇中でその事へのフォローができない構造だった。ガンダム顔の存在にさらに何か因縁があつて、ドラマでフォローできないならいいけど、一発芸になっちゃうなら、残念だけどフィルムには入れられないという話になった。

**海老川** でも、『ロボット魂』の方では、しっかりとガンダム顔が再現されているんですよ。

**水島** フィギュアとか模型を作る人や、ガンダムが好きな人してみると、そういう裏設定は嬉しいんじゃないのかな。

**海老川** アイデアとしてはすごく面白いものですし、こんな機会なので、せっかくだから『ガンダム顔』をちゃんと形に残しておこうかと思ったのが、レグナントを選んだ大きな理由です。

### 異形化に力を入れた、監督お気に入りの機体

**水島** これでレグナントの裏設定が、本当の意味でオフィシャル化されましたよ。本編中で触れられなかったところや、デザイナーのこだわりを掘り下げていくというのがこの連載の主旨でもあるので、いいんじゃないかな。

開発の系譜で言うと、このレグナントは、リボنزが裏から手を回して連邦をある程度コントロールできる状況において、ソレスタルビーイングの技術をもとに作られている機体なので、いわゆるガデッサに代表されるイノベーター専用機である『ガ・シリーズ』と同じ流れにある。つまり基本はソレスタルビーイングのモビルスーツと源流が同じだから、本来ガンダム顔があってもいい機体なんだよね。

**海老川** そうですね。設定としては『ガ・シリーズ』の流れを汲みつつ、あと、僕は結構アルヴァトールからの流れも意識しているん



ですよ。

**水島** それはデザインで見ると判るよね。

**海老川** アルヴァトールからレグナントの試作機であるエンプラスに行つて。最終的にレグナントに至るイメージですよ。アルヴァアロンとアルヴァトールは、ファーストシーズンのラスボスとして大河原（邦男）さんが描かれたんですが、デザインの系譜から浮いてしまつていたので、せっかくだからうまく繋げられないかと思つたんです。さらに、リボーンズガンダムでは、胸の部分のクリアパーツなど、アルヴァアロンのデザインを意識して取り入れています。設定上はリボーンズガンダムの設計をもとに、リボーンズがアルヴァアロンを造つたということになっているんですけどね。

**水島** その辺りは、デザイナー各々が、前のデザインを大事にしてモビルスーツの流れを作るということを意識してやってくれた現れだね。

あと、エンプラスとレグナントで言えば、そもそも商品化しないだろうというところからデザインがスタートしているのが大きいよね（笑）。モビルスーツは商品化することを前提にしていたから、いろいろとデザインの制約があつただけで、レグナントは制約を無視して大きいサイズでもいいということになって。エンプラスとレグナントは、「オレと海老川の夢だ！」とか言つて、特に制約を考えずに自由に作つていった機体なんだよね。そういう意味では、劇中に登場した機体の中では、最も二人で揉んだんじゃないかな？

**海老川** そうですね。一番監督の意見が入つ

ているメカじゃないでしょうか。監督の要望に合わせて、こちらもいろいろとアイデアを出しあいましたよね。柳瀬さんの「ガ・シリーズ」が、商品化するという都合もあつて、格好良くまとまっていますので、その反動がレグナントには出ていると思います。

**水島** だから、もっといびつなモビルスーツ

にしようよと言つていた。元々は、蝶や蛾のイメージでデザインが出てきているので、レグナントのMS形態は「もっと変な形にしようぜ」という話で盛り上がった記憶がある。

**海老川** 最初は、ルイスが乗るということでの女性のラインを取り入れたデザインで描いたせいか、意外とバランスは良かったんです。だから、変形するとスラッとしたカッコイイ系になってしまつて。そこをもっと、「憎しみの塊」みたいな仰々しい感じにしようと監督から意見がありまして。エンプラスはレグナントの試作機という設定ですけど、実際にデザインを考えた順番は逆なんです。まずはレグナントありきで、レグナントのデザインを固めてからエンプラスのデザインに取りかかっているんです。本編のもう一人の主人公・沙慈にとつてのヒロイン・ルイスが乗る巨大モビルアーマー……という構図は、ガンダムシリーズにおいては定番ではあるんですが、定番の流れの中に埋もれるのは嫌だなと思つて、シルエットでは目立つ形にしたいなと思つたんですよ。

### ルイスと同化した劇中での活躍

**水島** フィールドでは、レグナントはかなりお

いしく使えたと思つているんだよね。

**海老川** そうですね。ルイスが、自分の両親の仇であるネーナを殺すシチュエーションなんかは、一番の見せ場だつたと思いますし、個人的にも大好きなシーンですね。

**水島** あれは、ルイスの狂気もうまく出ていたし、ルイス役の斎藤千和さんの演技も素晴らしいかった。あの辺りは女の戦い。王留美が殺されるあたりから、物語もえらい流れになつて行くし。物語の密度が濃くて「これを1話だけでやるのか！」って、脚本が上がつて来たときには思つたんだよ。

中盤以降は本当にかんりの密度になつてしまつて。ノンビリやっていたわけじゃないけ

## ▶▶▶UPDATE:2009.10.15 巨大モビルアーマーの残骸を補捉!





と、どうしてもそれを昇進するのには、これだけ劇的にするかというところをかなり苦心したね。レグナントも、その中でちゃんと変形を見せつつ、爪も使いつつという感じで。デザインをしているときは、爪の使い方にしてもいろいろアイデアを出しあって楽しいんだけど、いざフィルムの尺の中でそれをやろうとすると「これとこれは同時にできないよ」となるので、「細かくカットを割って頑張るか」と。

**海老川** 僕、実は、コンテを見たときは、ガンダムスローネドライを握りつぶしているのかと思っていたんですね。でも、そのままクシャッって潰すのかと思ったら、爪を突き刺していましたからね。ポジシヨン的にはおいしいところをいただきました。強かったです。リボーンズガンダムの次くらいには高性能な機体なんじゃないですか？

**水島** そうだよな、多分。そういう意味では我々二人はレグナントラブですよ。

『ガンダム00』はこんな感じで、映像化込みでデザイナーと密にやりとりができたし、かなり細かい設定も存在していて、今回のような企画をやるうと言った時にもわりと簡単にアイデアが出せるという良さがあつたね。

**海老川** デザイン的にも、結構自由度は高かったですよ。

**水島** デザイナーとこれだけ顔を合わせて打ち合わせしている作品が珍しい。打ち合わせの際には、全員集まってやっていたからね。そういうデザイナーと監督の関係を踏まえて、この連載は、ある意味僕らが楽しむ企画でもあるんだよね。「アイツ、何を描いてくるんだろう？」って、毎回楽しみになりそう。本当に、こういうガンダム側ではない部分にもスポットを当てられる企画が展開できたことはうれしい。……で、次は柳瀬君ですが、何を描くって言うてました？

**海老川** アレじゃないですか？ おそらく（笑）。

**水島** アレですか（爆笑）。そこまで愛があ

るんだ。海老川 アレを描きたいんだけど、対談ってことでやめようかな……ということも言っていたので。実際に何を描かれるかはわかりませんが、凄く楽しみにしています。

**水島** ホント、楽しみです。彼がどんなシチュエーションで何を描いてくるのか（笑）。

（文・石井誠）



MS形態

MA形態

## レグナント

GNMA-0001V レグナント。モビルアーマーからモビルスーツへの変形機構を持った大型機。基本的には、空戦・宙戦をメインとする機体だが、人型の形態をとれるため、地上での戦闘も可能となっている。エグナーウィップやGNファンングなど、単機で多数のガンダムと戦える装備を持つ。パイロットはルイス・ハレヴィ。



ルイスとネーナの  
対決シーン

セカンドシーズン 第21話



愛あればこそ出来上がったモビルスーツだよね(水島)



イラスト／柳瀬敬之

## ▶▶▶UPDATE:2009.11.16 長距離用ブースター装着、まもなく出撃!

本人の希望から担当することになった敵サイドのモビルスーツ

**水島** やつぱり描いてきたね。「ガッデス」!

**柳瀬** 前回の海老川さんからのフリもあるし、監督もくわしく知っているので、これを描かないわけにはいかないですよ。

**水島** 「ついに今日明かされる、ガッデスの秘密!」って感じがかな? ある意味、柳瀬君はシンデレラボーイみたいなものだね。ガンダムが好きで、いろいろと描いていた男が、『ガンダム00』でついにガンダムのメインメカデザインをやることになり、その結果自分でデザインしたモビルスーツに好きな声優さんが乗ってくれて……もう、最高だよな(笑)。

**柳瀬** いや、もう、参りますね(笑)。

**水島** まずはガッデス誕生の話の前に、『ガ・シリーズ』の話からしていこうか。

**柳瀬** そうですね。もともと『ガ・シリーズ』の入口は、僕が「メインのガンダム以外にも、敵メカのデザインを描きたい」と希望したところから入りましたから。あの時は、僕以外のメインで入られているデザイナーさんは、全員敵メカを描いていて、僕もチャレンジしたいとお願いしたんですよ。

**水島** そうだね。海老川君もガンダムだけでなくジンクスを描いていたし。柳瀬君と海老川君は同世代のデザイナーということで、とても仲がいいけど、あの頃は柳瀬君が海老川君に対してライバル心を燃やし始めて、いろいろと主張し始めていたところだからね。デザインに関しては、天然でサクサクと描いていく海老川君に対して、柳瀬君はコツコツと努力を重ねていくタイプ。そこで「自分にチャンスが与えられないのはおかしい」と主張していた頃だったよね。

**柳瀬** そうでした。イメージが固まるまで、かなりの数のラフデザインを描きましたよね。  
**水島** 『ガ・シリーズ』は、作業も中盤を過





#### 柳瀬敬之(やなせ・たかゆき)

メカニックデザイナー、イラストレーター。『ガンダム00』では、ガンダムエクスシア、ダブルオーガンダムを除く、ソレスタルビーイング側のガンダムのメカデザインを主に担当。『機動戦士ガンダム MS IGLOO』や『交響詩篇エウレカセブン』などにメカデザインとして参加。2010年に公開した劇場映画『劇場版 ブレイク ブレイド』ではメインメカデザイナーを担当している。

ざって、イノベーター専用機であるということ以外は、あまりシリーズ構成の黒田君から要望がなかったけど、今までのメカとはコンセプトが異なるということもあって、僕と柳瀬君の二人で作り上げていった部分があるよね。

**柳瀬** 最初の頃は、宇宙世紀のモビルスーツ的なラフデザインを描いていたので、「もっと『00』の世界に寄れないか」って話をされていた。決定稿では、イノベーター専用機ということで、自然とイノベーターのキャラクターに合わせた中性的な形にまとまりましたが、初期はもっとガッシリとした男性的なイメージのメカを描いていました。

**水島** 当時は、アンバランスな感じを持たせたくて、「もっと胴から腕のパーツを離して欲しい」とか「丸くて大きい肩パーツから棒のような細長い腕を付けよう」とか。柳瀬君が提示してくるデザインラインをどう崩していくか……というのが、主なやりとりだった。

**柳瀬** あとは、長距離砲撃タイプと近接タイプの2種類が登場することが、わりと早めに決められていました。ガッササが長距離砲を持っていて、ガラッゾは武器がツメのようなビームサーベルということが黒田さんの脚本の中にオーダーとしてあったのを覚えてます。監督の持つ色のイメージに近づけるのに苦労しました。

#### もう1機のイノベーター専用機 ガッデスの誕生秘話

**水島** そんな流れで「ガ・シリーズ」の2体は出来上がったわけだけど、肝心のガッデスは、当初出す予定は無かった。イノベーター専用機が武器替えて2種類存在するのに、さらに変えたいと柳瀬君が言ってきたので、ラフデザインも描いてきていたよね。デザイナーの意見を尊重する現場としては、そういうアイデアをダメとは言わないし。



**柳瀬** 当初は、20話でアニーがガラッゾに乗ることになっていました。でも、アニーがガラッゾに乗って、ツメ型のビームサーベルで近接戦闘するというイメージが湧かなくて。

**水島** そんなに好きか？（笑） ある意味、柳瀬君は運命に弄ばれたという感じだからね。アニー・リターナーは、当時少年役を多く演じられていた白石涼子さんに、その意外性を買ってお願いすることにしたんですが……。

**柳瀬** 僕が白石さんの大ファンだったという（笑）。『ハヤテのごとく！』からファンになりました……。

**水島** 柳瀬君がイノベーター専用機をデザインして、そこにたまたまアニーが乗るということになったワケだから。

**柳瀬** アニーというキャラクターは、『00』の劇中でメロドラマとしての悲しい別れを見せたのに、トゲの生えたガラッゾはイメージが違うなと思ったんです。それから、個人的に『ガ・シリーズ』の中にファングを使う機体のバリエーションも出したいという思いもありまして。だから、監督と黒田さんに直談判して新しくデザインを描かせてもらったんです。

**水島** そうした思いが、結果ラフデザインを見た黒田君がシナリオを変えて、僕も柳瀬アアイデアを活かす形でフィルムを作る方向に動いたんだから、これはまさに、愛ゆえに……って感じだよな（笑）。機体の色だって、こうした流れがあつて決まったようなものだし。

**柳瀬** そうですね。監督からは「パステルっぽいイメージ」という話がありましたし。

**水島** ガッデスの色も柳瀬君からの提案で、リテイク無しで決まって（笑）。『ガ・シリーズ』の人の形態はこれ以上出てこないし、色の感じも悪くない。それに、柳瀬君がこの色で行きたいんだろ……と思ったので通したら、「あの色、通っちゃったんですか？」って驚いていて、それで、詳しく聞いて

てみたら、白石さんのCDのジャケットにある色から拾ったって聞いて、こっちも驚いた（笑）。そういう発想やコンセプトのまとめ方もあるんだな……って。

**柳瀬** カラーリングは、まとまっていますよね。ご本人のイメージカラーの色そのままです。それから、色での提案は1度で通ったことはなかったんで、提案のつもりだったんですがまさか通ってしまうとは……って感じ

### デザイナーの思いが プラスに働いた画面演出

**水島** 僕は、そこに柳瀬君の遊びを感じ取ったんだよね。君はすごく真面目で、仕事もスケジュールどおりにキッチリと上げるし、判らないことがあればきちんと聞いてくる。逆に言うと、僕からすれば遊びが少ないのが不満というか、もったいないと思ったんだよね。「もつと変なことをやって、変な形にしちゃいなよ」って言っても、うまくまとめてしまふ部分があつて。それが、ガッデスに関しては主張が激しかったし、ガッデス自体が柳瀬君のためにあるような機体なので、これはこれですごくいいなと思いましたね。

いや、もうまさに、愛あればこそ。でも人間はそれくらいの方がいいんですよ。それくらい邪心があつた方が。動機はどうあれ、ちゃんと仕事としてできていれば問題ないし、それが、20話の完成度に繋がっているわけだからね。

**柳瀬** そういう流れがありますから、『G・ROOMS』の企画で何が描きたいかと言われたら、これを描くしかないですよ。

**水島** ということで、やっとイラストについて（笑）。このシチュエーションは面白いよね。本編じゃ『ガ・シリーズ』が戦艦から出撃するシーンは描いていないから。柳瀬 第20話の出撃前のシーンですね。海老川さんから「あのブースターは……」って付

## ▶▶▶UPDATE:2009.11.16 長距離用ブースター装着、まもなく出撃！





「多分、自動で付けているんじゃないですか」と答えたので、レーザーポインターで自動的に装着しているシーンとして描きました。連邦軍航宙巡洋艦も僕がデザインして、これも思い入れがあるもので、こういう機会がないと描くこともないかと思って一緒に描いてみました。

**水島** それにしても、今回はいろんなメカを描いたね。

**柳瀬** 20話の劇中で、巡洋艦に物資を搬送するシーンがあつて、その時にアヘッドも飛んでいたの描いておこうと。20話は、おかげさまでというわけじゃないですが、僕のメカばかりでしたからね。

**水島** 確かにそうだね。柳瀬デザインのモビルスーツ同士が互いに攻撃し合つてポロポロになっていくという。

**柳瀬** すごくオリテイの高い回でしたよね。  
**水島** あのあたりは、後半に向けて密度が上がつていて、落としようがなかったからね。メカ作画で名を馳せた寺岡巖さんがひじょうにいいコンテを描いてくれたのが大きかったですよね。

**柳瀬** ファングとビットの対決をやリたかったというのもあり、ソードファングという武器も使つてみたいというアイデアもあつたので。そういう意味では、デザイナーからいろいろと提案できたのはすごく良かったですね。いろいろありました、良い意味でプラスアルファになったと思います。

**水島** マイナスにはならないよ。それだけ、現場に心の余裕があるという言い方も変だけど、ギスギスした雰囲気ではなく、近い距離感で仕事ができているということを示すいいエピソードですよ。

いや、それにしても愛があふれてるよ（笑）。

**柳瀬** モビルスーツ愛つてことにしておいてください（笑）。

**水島** ということで、次は福地（仁）さんの

「多分、自動で付けているんじゃないですか」と答えたので、レーザーポインターで自動的に装着しているシーンとして描きました。連邦軍航宙巡洋艦も僕がデザインして、これも思い入れがあるもので、こういう機会がないと描くこともないかと思って一緒に描いてみました。

**水島** ある意味、ガンダムというコンテンツにスタッフの中で一番長く関わつて、見てきた人が、『00』ではガッチリと一緒に作品世界を作ってきたわけで、その人が描く『00』ならではのメカニック世界がどんな感じなのか、楽しみだよ。

**柳瀬** 福地さんが持つている、僕たちにまだ見せていない『00』の世界があるはずなので、それがどう出るのか、僕も期待しています。

（文・石井誠）



### ガッデス

ガデッサ、ガラップと同じ系譜に存在するイノベーター専用モビルスーツ。「GNビームサーベルファング」を搭載した全方位攻撃型の機体で、主武装としてGNヒートサーベルを装備する。イノベーターとして覚醒したアニュー・リターナーが搭乗し、ケルディムガンダムと激闘を繰り広げた。

### 巡洋艦に物資を搬送するシーン



セカンドシーズン 第20話



この意図が模型ファンに伝わって、

どんどん世界を広げてもらえるといいですよ（水島）



イラスト／福地 仁

## ▶▶▶UPDATE:2009.12.15 砂漠の最前線、休息の一時……。

本人の希望から担当することになった  
敵サイドのモビルスーツ

**水島** 第3回目は、この『G-ROOMS』

という企画の実現を強く望んでいた福地仁さんですね。フィルムの中ではメカデザインだけではなく、『ガンダム00』という作品世界の中で重要なミリタリー要素の構築も担当してもらっています。そんな福地さんが、今回、自身でデザインしたメカを中心に、フィルム用に作り上げた雰囲気イラストに落とし込んでいくわけですね。イラストの見所としては、メカ自体もフィルム本編の仕様とは異なっているところですかね？

**福地** 描きたいモノを描くという企画なのでそうさせてもらいました（笑）。今回は、砂漠で活動する反政府勢力であるカタロンメンバーをメインに描かせてもらいました。メインになっているのは、ホビージャパンさんで連載していた『00V』という機体バリエーションを描く企画に登場した陸戦用の（シェルフラッグ）。その軽装タイプになっています。

カタロンという組織に所属するメンバーは、ファーストシーズンでは各国正規軍に所属していたけど、セカンドシーズンでは、独立治安維持部隊のアロウズに反発して装備を持ったまま離脱してきた人も多いだろうという設定があるんです。このフラッグに乗っている人も、そうした流れの人ですね。

**水島** 肩にはマーキングが入っていますね？

**福地** これは、乳母車から拳銃がでているマークなんです。つまり、乗っているのはオーストラリアの人で、カンガルーのポケットから想像して描いて、意味合いとしては「油断させておいて撃つぞ」という感じです。

**水島** なるほど。もちろん、塗装に関しても意味があるんですよ。

**福地** 全身はいわゆるカタロンカラーというブルーになっているんですが、左手だけ元素材のカーボンがそのままの色になっています。



# 福地 仁 (ふくち ひとし)

メカデザイナー。OVA『サクラ大戦』シリーズをはじめ、多数の作品にメカデザインとして参加。編集企画プロダクション・伸童舎に在籍中には、バンダイ出版の冊子『模型情報』誌にてF.M.Sを連載。『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』のプラモデル解説書用イラストなど、ガンダム周辺の仕事も長年こなしてきた。



これにも理由がありまして。この世界では実は塗装にもナノマシンを使っていて、使用状況にあわせてプログラムを変更することで、ある程度色を変えられるんですが、左腕だけプログラムが切れているんですね。そういうところはテレビシリーズでは描けないですからね。

**水島** そうだったのか……知らなかった(笑)。確かに、塗装に関してはそんな話をしていましたよね。

**福地** フィルムではガンダム側が周囲の風景を機体に映す光学迷彩を使っていますが、あれはリアルタイムで映像が映し出されているんですが、そこまでの技術ではなくて、地域に合わせた迷彩パターンを出すくらいしかできない。ただ、イラストで砂漠用の迷彩で描いてしまうとカタロンの機体だと判らなくなるので、イラストではカタロンカラーになっていますが(笑)。

**水島** 迷彩はアニメでは難しいですからね。フィルムでは陣営ごとにある程度色分けしないと視聴者に伝わりにくい、そこはフィクションのドラマとしては仕方なくね。他に気になるのは、背景に描かれている他の機体……。

**福地** すぐ後ろには、アグリッサが着地していて、コンテナ部分からジープが出ています。もともとアグリッサという機体はホバー輸送艇なんです。フィルムには脚がついたタイプが登場していたので、その印象が強いですが、イラストでの使い方が本来の姿なんです。フィルムでは見せられなかった、いろんな使い方があるのを見せておこうと。それから、さらに奥にいるのは対空用のティエレン。タカラマカン砂漠でのシチュエーションで副監督の角田(一樹)君は出したがっていたけど、出せなかったから描いておきました(笑)。  
**水島** 尺的に難しかったけど、一部のファンからは「カタロンの活躍をもっと見たかった」という意見もあったから、こういうシチュエーションはいいですね。



**福地** 僕もカタロンの活躍をもっと見たかったんで、そういうつもりで描いています（笑）。尺があれば、カタロンが出る回は全部装備を変えたりしたかったんです。模範的な面白さとして、ユニオン、AEU、人革連の3陣営の機体が混成して入っているの、例えばユニオンの機体が人革連の武器を持っている……というようなシチュエーションもあり得たのですけどね。

**水島** カタロンにはそういう面白さがあってもっといろいろできたと思うけど、物語上ではあまりスポットをあてられなかったのが心残りですね。

**福地** そうした劇中でやらなかった妄想の翼を広げたのが今回のイラストで、3つの陣営の機体を描いた理由もそこにあります。これは妄想上のカタロン視点のOVA……みたいな視点で描いているので（笑）。

**水島** これが模型好きのファンに伝わって、どんどんやつてもらえるといいですね。

## 陣営ごとのイメージ違いから生まれた『00』世界の量産機

**水島** 今回のメインメカはフラッグというところで、この機体の誕生の経緯も振り返りたいんだけど、僕からメカデザインを依頼する段階で「飛行形態へ変形するモビルスーツ」という発想はオーダーに含まれていなかったんですよね？

**福地** 最初のオーダーの時にはまだ入ってなかったですね。ただ、「アメリカ軍寄りのモビルスーツで」という話は最初からあったので、飛行するイメージはその頃からあったのは確かです。

**水島** 人革連とユニオンを分けるときに、「戦車と飛行機というイメージで分けよう」と言ったのは覚えてるんだけど……。

**福地** ただ、その時の飛行機という意味は、あくまでイメージ分けというのか、役割分担の話です。企画書の段階では、フラッグは

空母の甲板に立っている絵を描いていて。当初は、輸送機から空挺降下の翼を持つモビルスーツが出撃して、そのまま飛行するという方向で考えていたんです。はつきりと変形の話が出たのは、バンダイさんからのちょっとした希望がきっかけでした。

**水島** 「バルキリー」とは違った変型機構を「つて随分と言っていたよね。打ち合わせの中で、「変形」に関しては違和感なく受け止めていたから、どこで決定したのかは現実的には覚えてなかった。とは言っても、劇中ではほとんど飛行形態での空中戦は描けていないんです。

**福地** フラッグは飛ぶイメージという形でアピールできたのは、成功でしたよね。確かに空中戦の描写は少ないんだけど、「飛ぶ」という事にちゃんと食いついてくれたお客さんがいましたから。そうしたイメージがきちんと定着したからこそ、今回は逆に陸戦するフラッグを押してみたいんです。

**水島** 「ユニオンの機体自体が人革連に比べて装甲が薄いけど、その分単機としての性能が高い」というようなイメージの話をしていて、そこから「細身のメカ」というアイデアにつながって、オーダーしたんですね。だから、僕自身はフラッグという機体の陸戦のイメージというものが、演出プランとして浅いんですけど、「いやいや、フラッグの陸戦も絶対にありますよ」という福地さんの考えが、こういう形のイラストになったのは、世界観を広げるという意味ではいいことだと思いました。

**福地** 黒田さんが企画書の段階で「未来の人類兵器だから、全領域でつかうはず」と言っていたので、それぞれ得意として戦う領域はあっても、基本的にはモビルスーツ＝マルチロールというのを見せたかったんですね。

## スタッフ間でのキャッチボールが生んだメカシーンの高い評価

**福地** 今回の対談では、印象的なメカシーンを描いた作画側の人たちのことを言っておきたいなと思っていました。作画の人たちが支えてくれたからこそ、作品の中でメカがより印象的に活躍できたというのを、監督と一緒に発言しておくべきだと。

**水島** 『ガンダム00』の作画スタッフは、非常にメカが好きで、メカを格好良く演出することに理解があつて、こつちが「こう動かすんだ」という提示に対して、可能な限り応えようと頑張ってくれたことが大きいですね。

我々の現場では、デザインしてもらったメカをアニメーションで動かす際に、アニメーターがアレンジを加えることに対してデザインは肯定的でしたから、アニメーターとの連携もよくて、アニメーターの描いたものに対して「さらにこういうアイデアはどうだろう？」ってデザイナーが追加提案するようなキャッチボールがきちんとできていたからいい結果が出たんだと思います。デザイナーも最初に僕らが出した要望をなるべく盛り込んでくれたし、こつちも可能な限りデザイナーの意志を真摯に取り込もうと思っていました。

そういう作業は、楽ではなかったけど、結果的にメカに関してはすごく評価される感じにつながりましたからね。本来、デザイナーを起用する理由は、デザインしてもらったためで、作画の設定という側面よりも、メカデザインとして劇中での役割とそれを具現化する形状という「存在としての記号」を発注しているつもりなので。それをアニメーターの力で具現化し、さらに良いものにする。そのコンビネーションはすごく成功していると思います。もちろん、ギミックや機構に関しても、劇中で使うからこそ段取りも含めて描いてもらっているわけですから、そこは重要視したいですね。

## 砂漠の最前線、休息の一時……。

▶▶▶UPDATE:2009.12.15

### ユニオンフラッグ陸戦型

フラッグの陸戦用の機体。背部のフライトユニットを廃除し、陸戦能力に特化した機体。ディフェンスロッドの大型化により防御能力が向上。使用する火器もリアキャノンやロケットランチャーを使用し、空戦タイプよりも強化されている。通常は追加装甲を装備した陸戦重装甲型（シェルフラッグ）がポピュラーだが、今回のイラストの機体は軽装甲タイプとなっている。





福地 結果的に表現としてこぼれまわったところがあったとしても、拾う意志が現場にあった、拾ってもらえそうだといい大前提が最初からあるからこそ、モチベーションを維持して頑張れるポイントにもなりますから。そうした現場の姿勢が、デザインにもいい影響を与えたと思います。

### 現場のスタッフが出す

#### 「より世界観を広げる」ためのヒント

福地 前回、柳瀬君がかつて僕がバンダイさんが出していた『模型情報』という冊子で連載していた企画のことを振ってくれましたが、自分的には今回の『G・ROOMS』で「20年ぶりにまたやっています」というところがありますね。

水島 海老川君、柳瀬君の描いた2回とは異なる、より戦場写真的なシチュエーションにはなっていますよね。

福地 確かに、そういう気持ちもありました。この企画自体、かつて出版された宇宙世紀の戦場写真集である『M.S. ERA』（メディアワークス刊）を意識して、似た形でやっ

ていくというスタンスなんです。今回はもううちよつと模型シナリオマ寄りにしてみたいというのがありますね。

水島 福地さんから、「こういう企画を考えているけど、なかなか実現できない」という話を聞いた時の印象から想像していたのは、戦場写真的なノリなんだろうと思っていました。でも、おそらくは、福地さんが『G・ROOMS』のような企画をやりたいと以前から言っているのを聞いていたから、前の二人は陸戦というシチュエーションは、あえてとっておいたんじゃないですかね。

福地 確かに、前回の柳瀬君の語り口には、「残しておきました」というニュアンスが感じられましたね。それに、二人は思い出深い一役を選んだということもありますから。

水島 この企画自体、ユーザーがいろんな想像をする前に、現場の人間がまずやっちゃえというノリでやっていて、楽しむのが大事というところもあるので。

福地 最近のお客さんは、昔のファンよりも本編の公式映像の範囲内だけで遊ぶ人が増えてしまったので、もう少し外側で遊んでもいいんだよと念を押したいという思いもあります。

水島 それで面白くないだと思えますからね。想像を広げた結果がオフィシャルか否かでファン同士が揉めて欲しくないの、我々から出せるモノがあったら、可能な限り出しておきたいですから。これから劇場版もあります。『00』の世界はそこで終わるわけじゃないので。まだまだ、描写していない物語や世界があって、そこに活きている人たちがいるわけですからね。

水島 今回は鷲尾（直広）君ということなんだけど、何を描くのかな？

福地 やっぱ、鷲尾君が描く、独特のフォルムをより味わえるものを期待したい感じですね。

水島 確かに、鷲尾君には独特のラインを期待してデザインを描いてもらっているの、それがどんなシチュエーションに落とし込まれるのかは楽しみです。ただ、キャラクターにはあんまり入れ込まずに、硬派にビルスーツ押しを希望です（笑）。

（文・石井誠）



### ティエレン対空型

対空戦に特化したティエレンのバリエーション機。通称「ソー ウェイ（はりねずみ）」。

基地や軌道エレベーターの防衛などに使用された。頭部の4連装155ミリ50口径対空速射砲に加え、4連装対空ミサイルランチャーや、60mm6連液冷バルカン砲など、過激なほどの対空装備を持つ。（初出：月刊ホビージャパン『機動戦士ガンダム00V』）



### アグリッサ

第5次太陽光発動紛争時に使われた大型兵器。モビルスーツと合体させた運用が多いが、ホバー輸送艇として兵員や物資の輸送に単独使用することも多く、今回のイラストではその両面が描かれている。





イラスト／鷲尾直広

ガンダムにあつてガンダムにあらずというところが、

成功している部分だと思うな(水島)

鷲尾直広(わしお・なおひろ)

メカニックデザイナー、イラストレーター、漫画家。『宇宙のステルヴィア』でメカデザイナーとしてデビュー後、『蒼穹のファフナー』『ヒロイック・エイジ』『異世界の聖機師物語』などでメカデザインを担当。『ガンダム00』では、ガンダムスローネシリーズ、アルケーガンダム、スローネチームの母船などのデザインを手がけた。

▶▶▶UPDATE:2010.01.18

## スローネドライ、再び戦場へ

劇中のイメージを膨らませる  
リイアンの分離テスト

**水島** G-ROOMSもいよいよ4回目。リイアンとスローネドライということで、鷲尾君はやっぱり期待を外さないよね。ネーナ愛が素晴らしい！

**鷲尾** 第3回の締めで、キャラクターを描くことは封じられていましたから(笑)。

**水島** 鷲尾君はメカもかわいい女の子も両方描けるんだけど、今回は企画の趣旨から外れるから、キャラは禁止にさせてもらいました(笑)。さて、イラストを描き慣れているだけあって、構図や空気感がいいよね。これは、どんなシチュエーションを描いているの？

**鷲尾** テスト中のリイアンです。リイアンは早い段階から出てきているので、セカンドシリーズ以前に試験運用されていたというイメージです。

**水島** ただでさえ大きいモビルスーツを収納するから、難しい部分もあったよね。

**鷲尾** そうですね。ドライが入っていることを、わからないようにすることが前提でしたから。登場後は、カメムシなんて言われていましたね(笑)。

**水島** もともと飛行型で、カメムシとかタガメといった昆虫的な形状というイメージだったよね。あんまり格好良くても困る機体だったから。

**鷲尾** 翼のある案もあったんですけど、最終的にこの形になりました。とはいえ、「どうやってドライを入れようかな」という部分は悩みましたね。

**水島** 一度、リイアンで何かを運んだよね？

**鷲尾** トラックで荷物を運んでいましたね(セカンドシリーズ第6話)。

**水島** そうそう。コンテの段階では、荷物を運ぶ電動台車のつもりで描いていたんだけど、なぜかトラックになっていたり(笑)。対比がおかしかったので、結局描き直したんだよね。





**鷺尾** デザインをリファイングボディにしたこともあって、形的にも描き辛かったのかもかもしれません。

**水島** でも作画上で、そんなに苦労したという話は聞かなかったかな。ただ単独でスーツと飛んでいることが多かったから、レイアウトは難しかったかもしれない。

**鷺尾** 他のメカと絡んでいないので、サイズが分かりにくかったかもしれませんね。

**水島** 一方のドライなんだけど、アルケーガンダムという選択肢はなかったの？

**鷺尾** アルケーは今後、MSVなどに登場する可能性はあると思うんですが、ドライは、もうあまり描く機会がないと思ったんです。

**水島** セカンドシーズンまでデザインが、変更されずに生き残った機体という意味では、稀有な存在だよ。でも、もうネーナもないしね。

**鷺尾** そうなんです。海老川さんがレグナントを描かれたのも、ドライを選んだ理由ですね。ルイスの憎しみの対象を描いてみようかなど。

**水島** こうしてみると、スローネはやっぱり「鷺尾メカ」ってデザインだよな。

**鷺尾** イラストはちよつと誇張して、肩のフレームなどを長くしていますね。本来、スローネはこんなに長くないんです。ちようどアルケーと同じぐらいですね。

### ソレスタルビーイングの意味を 際立たせるスローネチーム

**水島** スローネチーム（トリニティ）は、トレミーチームの知らないもうひとつのガンダムということ、そこに鷺尾君独自のラインがうまく合った印象だよな。そもそもソレスタルビーイングは、大義名分を抱えているけど、やっている行為自体はテロリストも同然。そこがちゃんと描かれないと、ただかっこいいだけの人になってしまう。そこをはっきりさせるために、もっと強烈な実行部隊がいた



ほうがいいということで、黒田（洋介）君がスローネチームを考えただよね。たしかデザイン面では細かい修正程度で、大きな変更はなかったと思ったけど。

**鷲尾** ファーストシーズンの前に提出したコンへの流れのままですね。最初にツヴァイが決まって、そこからアインとドライを派生させていったんです。トレミーチームのガンダムは、大きい背負いモノ（バックパック）をつけないシンプルなデザインでしたけど、スローネは異なる系統なので、逆にバックパックをつけようという方向性でした。

**水島** 武器は黒田君からのリクエストだよ。これは他のメカでもそうだけど、脚本に変な縛りを与えないために、まず黒田君のアイデアを聞いて、設定に取り込んでもらうという流れだった。実際に黒田君からは、どんなリクエストがあったの？

**鷲尾** 「並んだときに左右対称にしてほしい」という話でしたけど、いつの間にか無くなりました。

**水島** それは合体ネタを想定したリクエストだね。ツヴァイがセンターで、左右で3体合体するものを考えていたんだ。そこに鷲尾君のデザインが上がってきたんだけど、デザインを見た時に「合体はないな」って思った（笑）。結局、武器をみんなで使う方法で三位一体感を出す方向にしたんだ。

**鷲尾** 3機の中で、黒田さん的にはツヴァイが使いやすいように見えますね。

**水島** それはツヴァイが剣を使うからかな。戦いの中でセリフの応酬は、剣を交えることやしやすい。黒田君の脚本の面白さの一端は会話劇にあるから、ツヴァイはちよつと恵まれていたかもしれないね（笑）。

**鷲尾** 確かに、リアルさだけを追求したら、前に出てこなくてもいいこともありますね。

**水島** たえばドライだったら、後方で作戦を見ながら状況を把握して、自分の出番に活躍するというタクティカルな活躍をしたと思うな。初登場時（ファーストシーズン第16

話）は、GN粒子を大量散布して後方支援メカらしさを出せた。でもストーリーを進行させるためには、どうしても刹那たちの近くに置かないといけない。この機能を徹底的に活かせるストーリーを作れなかったのは、残念といえは残念。

**鷲尾** 画面には見えていないけど、後方でいろいろとやっている、想像して欲しいですよ（笑）。

**水島** そうやって想像して楽しめるのも、ガンダムのいいところだよ。

### 世界観の二画を形成する 圧倒的な個性

**水島** 鷲尾君の『宇宙のステルヴィア』から始まるメカというのは、スレンダーでありながら、各パーツが強調されていて、三面図でみると工業メカっぽいイメージが強いんだよ。でもイラストにすると、またイメージが変化する。そういう意味では、ガンダムと鷲尾君の組み合わせは面白かった。ガンダムにあってガンダムにあらずというところが、成功している部分だと思うな。

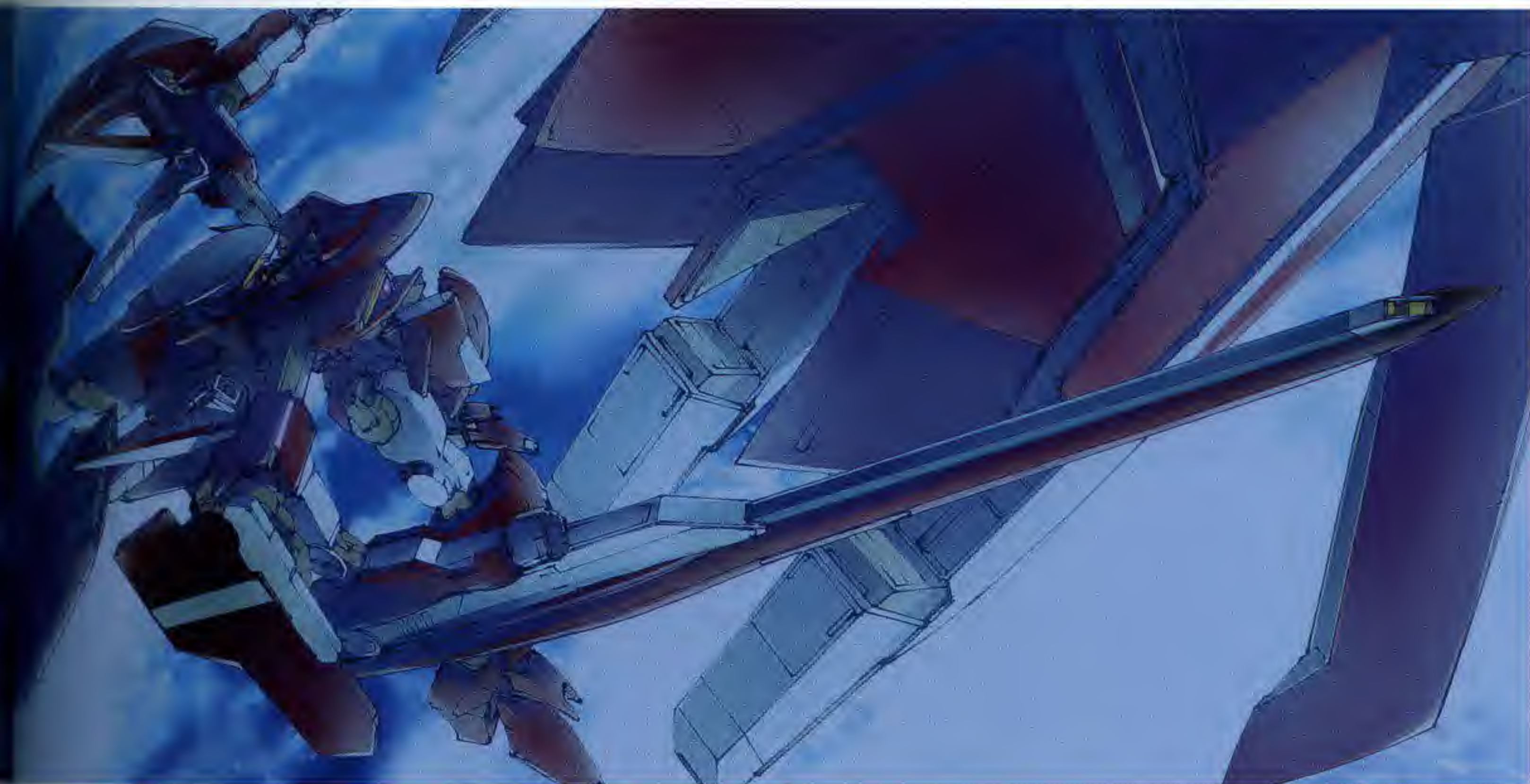
**鷲尾** 逆にガンダムという制約があるので、そんなにブレないで進められました。スローネのときは「ガンダムじゃない」って言われましたけど、アルケーでは、まったく言われなくなりましたから。ただ僕の中では、スローネの段階から『ガンダムセンチネル』に近い形をイメージしていたんです。『センチネル』は、『機動戦士Zガンダム』や『機動戦士ガンダムZZ』の時代のミリタリーを強くしたという印象で、好きな作品だったんです。

**水島** どちらかというと、SF的なものが好きなのかと思っていたんだけど。

**鷲尾** 個性のあるSF的なデザインが好き、というわけじゃなかったんですよ。もともとミリタリー的なデザインが好きだったんですけど、『ステルヴィア』で佐藤（竜雄）監督にそのような方向性にされてしまったし、

## スローネドライ、再び戦場へ

▶▶▶UPDATE:2010.01.18





ますか……（笑）。  
**水島**（笑）。鷲尾君とはその『ステルヴィア』以来になるけど、『00』に参加してみようだった？

**鷲尾** 水島監督は当初から「売れるコンテンツを作る」ということを強調されていて、とても共感できました。他作品を見ると「もったいなくしたらしいのにな」と思う部分もあるんですけど、水島監督はまったく妥協せずに目標を目指しているという感じでした。

**水島** あ、ありがとうございます。実現できたかどうかはわからないけど、視聴者が喜んでくれるものを作りたいよね。最終的に自分たちの作ったものが、フィルムから離れて世の中に広がっていくといいなって。商品化も含めて、最近はそのような部分を意識して作品作りをしているかなあ。ガンダムは看板が大きい分、いろんなことが達成できたと思うんだよね。

**鷲尾** ガンダムは、立体物を作って貰えるのがいいですね。そこからファンになってくれる人も多い作品ですし。

**水島** メカや模型展開は成功した部分だよね。ガンダムは過去に何人もデザイナーが変わってモビルスーツも変わってきたんだけど、そこをもっと系統立ててやりたいと思ったのが、デザイナーの複数体制。各デザイナーに設計担当になって、開発段階から考えてもらいたかった。各デザイナーのモビルスーツが、ガンダムらしいミリタリーっぽさを根底に持っている、そこからいわば裏ガンダムといえるスローネチームが出たのは、鷲尾君のラインであることが大きかったと思う。スローネチームが出たあたりからファーストシーズンも盛り上がったし、そういう意味では美味しい役だったね。

**鷲尾** ドライのGN粒子散布シーンは驚きでしたけど（笑）、嬉しかったですね。

**水島** 次回は寺岡さんか。彼はある意味『00』のSF世界を担っている人なので、何を描いてくるのか楽しみだなあ。

**鷲尾** 寺岡さんはミリタリーのイメージがありますけど、SFっぽいラインも描かれるんですよ。

**水島** 寺岡さんとは『00』を始める時にメカ描写の話をして、都市制圧の仕方とかをレクチャーされていたんだけど、全然取り込めなかったんだよね。多分、作品中に描写できなかった、そういうシーンを描いてくれているんじゃないかな？ かなり濃いものが上がってくるよ（笑）。

（文・河合宏之）



### ガンダムスローネドライ

ガンダムスローネの3号機。共通の素体を使用するスローネチームの中で、ドライは戦闘支援と策敵能力の強化を目的とした装備が搭載されている。巨大なバックパックと左腕のシールドからは、広範囲にGN粒子を散布し、ジャミング性の高いGNステルスフィールドを展開可能。また右腕のGNシールドポッドはウェポンラックで、予備の武装を搭載できる。



### リイアン

王留美のエージェントとなったネーナが、情報収集活動の際に使用する機体。コア部には、4年前に改修されたスローネドライが格納されており、高い策敵能力を発揮する。また機体前部の貨物スペースで輸送機としても使用できるほか、GNロングライフルで戦闘にも対応する。



さすが人革連のメカ。  
乗る人のことが考えられていない(笑)(水島)



イラスト／寺岡賢司

▶▶▶UPDATE:2010.02.15

## 小型モビルアーマー、訓練事故発生!?

サイドストーリーを想像させる  
訓練風景

**水島** 第5回は、『機動戦士ガンダム00』の骨組みになるデザインや設定をたくさん作ってくれた寺岡さん。で、今回はティエレンじやないんだ?

**寺岡** うん、描かないよ。ひたすら地味路線。

**水島** 小型モビルアーマー(MAJ-V34ジャーチョー)っていうチョイスが寺さんらしい(笑)。これは都市戦を描いているのかな。

**寺岡** 小型モビルアーマーでの都市戦を想定した訓練シーンだね。モビルアーマー乗りになるために、狭い路地や階段があるところを走り抜ける訓練を積んでいく。訓練機だから、本当は目印になる赤い旗や青い旗を立ててないといけないんだけど、そのあたりは電子的に処理しているのかもしれない。

**水島** パイロットが倒れているけど、被弾はしてないね?

**寺岡** 階段から転げ落ちて、パイロットが気絶してしまった……っていうシチュエーションだから(笑)。

**水島** (笑)。間抜けなシーンなんだ? スリッパの跡もあるから、無茶な運転したんだね。  
**寺岡** 「なにやってんだ。これだから若いのは……」って、年配の医療班が駆けつけてきて、コクピットから引きずり出されていると。

**水島** こういう小型モビルアーマーも、どんな編成で動くとかちゃんと考えていたよね。

**寺岡** 人革連の運用では、モビルスーツ1機につき、小型モビルアーマーが必ず2機〜3機随伴して足元を露払いする……っていう編成だね。小型モビルアーマーも有人機1機に対して、無人機が2機っていう組み合わせ。小型モビルアーマーの役割は、対モビルスーツ用にワイヤーが張ってあったり、落とし穴があったりするはずだから、そういう障害を防ぐこと。他にもモビルスーツの火力は人間には向かないので、対人も任せられていたと思うし。モビルスーツと歩兵の間を、つなぐ





#### 寺岡賢司(てらおか けんじ)

メカニックデザイナー。アニメーターからメカデザイナーへ転身後、数々の作品でメカデザインを手がける。『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』シリーズのタチコマは、あまりにも有名。近年の代表作には、『コードギアス 反逆のルルーシュ』シリーズなど。また、SFやミリタリー、メカニックなど多ジャンルで造詣が深く、『機動戦士ガンダム00』ではメカデザインのほかに、SF設定として作品の構築に深く携わった。デザイン面では、ティエレン、アヘッド、スマルトロン、宇宙船ソレスタルビーイングなどのデザインを担当。

形で小型モビルアーマーは発展していったんだろね。

**水島** 登場したのはファーストシーズンの第3話か。結構初期はこういう小型メカも出していたんだよね。

**寺岡** 地上戦がなくなったから、出番がないんだよね。

**水島** まあそういうミリタリーっぽさを、序盤で少しでも出せたのはよかったかな。お話は、だんだんミリタリーに適さない状況になっちゃったから(笑)。

**寺岡** そうそう。ほんの少しでも、世界観の厚みになったからよかった。歩兵まで目線が降りれば出番もあったんだろうけど、ガンダムは歩兵の話にならないからね。でも、ガンダムとアヘッドが空中戦をやっているときに、足元ではこいつらがウロウロしていたと想像してもらえれば。交通規制とかで、戦時では警察の手の及ばない部分も軍隊がフォロースるからね。

**水島** きつと作業用にも向くよね。そういえばファーストシーズンの第3話で工兵車両って発注したら、工兵用の小型モビルアーマーを描いてきたでしょ？

**寺岡** モビルアーマーでいいじゃん、って思ったから(笑)。現用戦車と基本的に考え方は同じ。ローラーをつけたら、シャベルをつけたりして、いろいろな用途に転用されていると。モビルスーツが入る塹壕を掘るのも、工兵用モビルアーマーの役割だね。

**水島** タクラマカン(ファーストシーズン第16話)で、それっぽいことやってたよね。

**寺岡** タクラマカンには高射砲部隊がいたんだけど、その前に工兵用モビルアーマーが地ならししたり、9mぐらいのモビルスーツ用塹壕とか掘っていたりしたはず。

**水島** カモフラージュとか、もうちょつといろいろやりたかったよね。



## パイロットの基礎は 小型モビルアーマーで学ぶ

**寺岡** 人革連では、小型モビルアーマー乗ってパイロットのスタート地点なんだよね。この気絶しているパイロットはまだ新人なんだけど、このあと何十時間も訓練を受けて、立派なモビルアーマー乗りになるんだよね。さらに将来的には、モビルスーツ乗になる選択肢もある。基本的にヘルメットや服の装備はモビルスーツと共通だし、操縦系統も近いから、乗り換えにはあまり時間がかからない。現在の兵器のように戦車や飛行機に区分されているわけじゃなくて、モビルアーマー乗りは、地上、宇宙、水中と、いろんな状況に対応できる。

**水島** インターフェイス系を統一させて、短時間の訓練で乗り換えができるんだね。

**寺岡** で、モビルスーツ乗りになると、「あ、ちよっとコクピット広い……」って感動するんだよ。

**水島** さすが人革連のメカ。乗る人のことが考えられてない（笑）。

**寺岡** 乗りこむシーンも地味だよ。このモビルアーマーなんて、ほく前進の逆バージョンで、足からわっしわっしと入っていく。

**水島** モビルスーツが広いっていても、ティエレンは立ち乗りでしょ。

**寺岡** 18mサイズだと、あれぐらいじゃないと機械が入りきらないんだよね。コクピットを作るスペースがない。それにひとりで操縦するわけだから、手に届く範囲にすべての機械がないといけないからね。

**水島** そういえば、ティエレンは乗りこむシーンが絵にならないから、実は作ってないんだよね（笑）。

**寺岡** ティエレンの場合、ガンダム系と違って運動神経がないと乗りこめないぐらい乗り込みにくいからね。特に出る時が大変。ティエレンは中で気絶したら、クレインで引っ張り上げないと救出できない。きつとそうい

う脱出用クレインとかの装備は充実していたんだと思うよ。

圧倒的なスピードで  
デザイナー陣を牽引していく

**水島** 寺さんには美術設定も大量に描いてもらって、作品成功の一端を担ってもらったんだけど、デザイン面がものすごくスピードアップしたのも間違いなく寺さんのおかげなんだよね。

**寺岡** 柳瀬くんと二人で競争したもんなあ。微妙に負けている気がするからくやしーんだけど（笑）。

**水島** まあ作品のカラーになる部分は、寺さんが主に手掛けているよね。とにかくガンガン上げるから周りも引っ張られて、みんな描くのが速い速い（笑）。

**寺岡** 「早く上げないと（代わりに）やっちゃうよー」って言うていたからね（笑）。

**水島** セカンドシーズンのときは、コンテを描く前に設定が全部上がっていたもんね。一番先輩のデザイナーが会議を仕切ってどんどん進めちゃうから、若者たちはついていくしかない（笑）。

**寺岡** 仕切りは監督がやろうよ（笑）。

**水島** ほかの打ち合せはやってるよ！ それにあなたは俺の言うこと聞かないでしょ！

**寺岡** はい、好きにやらせてもらいました……。

**水島** 言ったのと全然違うのを平気で上げてくるからね（笑）。まあ寺さんとは付き合いが長いしね。

**寺岡** 普通にやってたら、つまらないからね（笑）。

**水島** ほかに寺さんには、設定面でもいろいろ見てもらったよね。たとえばセカンドシーズンの第1話とか、シナリオからコンテになる段階で見てもらって、いろいろな設定を加えたり。初期はそういった設定面のリアルさを、どう消化しようかって迷っていたなあ。

**寺岡** アクションなどのケレン味と、ミリタ

## ▶▶▶UPDATE:2010.02.15 小型モビルアーマー、訓練事故発生!?





リズムや生活感といった現実のバランス。それをどこに落とし込むかが非常に難しかった。僕なんかはどうしてもリアルに、ミリタリズムに、という方向に考えてしまう。そうすると、アクション的につまらなくなっちゃうんだよね。どのぐらいアクションを面白くして、SF設定を活かすかっていうのは、本当に難しい。逆にセカンドシーズンは振りきれていて、よかったんじゃないかな？

**水島** ファーストシーズンの途中から、設定にこだわると画面が地味になるって分かったからね。でも無重力の表現とか、効果のあることはたくさんあったよね。

**寺岡** まあ演出家は、分かっている設定は無視する。それでいいと思うんですよ。分かっているのに無視するのが非常に怖いだけで。

**水島** コロツと忘れて通すこともあるしね。

**寺岡** そうそう。「あ！ 忘れちゃった」って思っても、最終的に意識してどこかで取り込んでくればいいの。基本的には、もっと演技の部分を考えていけばいいんです。宇宙もののリアルな作品を作る……っていうなら話は別だけど、あくまでガンダムであることが前提だからね。

### ミリタリズムという側面から 際立つ『00』の可能性

**水島** 自分が思っているハードさって、ファーストシーズン第1話のアバンなんです。あのクオリティでそのままテレビシリーズはできないから、最初はキツチリやろうと思って。

**寺岡** あれはOVAのクオリティだよな。

**水島** 千葉（道徳）さんもすごかったし、他にも演出が北村（真咲）さんで、ものすごくミリタリー色が強いものが作れるチームだった。自分の描いたコンテンツどおりに映像ができることってあんまりないんだけど、あの臨場感はイメージどおりだったなあ。あのシーンは、アンフもかつよかったよね。

**寺岡** アンフはただただ歩いてこそ花ですよ。

走ったらダメ。  
**水島** そういえば、モビルスーツは走れないって、最初に決めてたもんね。

**寺岡** ティエレンぐらいになると走れるけど、でもジャンプはできない。だって120tを超える機体がジャンプしたら脚が壊れてしまう。

**水島** もう1回、あの重いティエレンを飛ばしたいなあ。

**寺岡** あれは120tもあるから、本当は飛ばないんだよ。それにティエレンは戦車だから、羽根を付けると違和感があつて……。

**水島** まあどういうメディアで展開するのかわからないけど、そういう細かいメカ的な部分や、ミリタリーに寄った内容で『00』の物語をやるのもアリだよな。刹那たちが出ない世界でまったく問題ないだろうし。そういうスピノフで作品が長生きするのは作り手としてありがたいし、自分が監督じゃなくてもいいと思う。

**寺岡** あとはどこかのタイミングで、小型モビルアーマーを1/48ぐらいでキット化してほしいな（笑）。ジオラマを作るとしても面白そう。実は1/100スケールのガレキを作っている人がいて、この間入手したんだよ。

**水島** ガンダムシリーズだから、ジオラマを経て商品化っていうのは普通にありそうだよな。

**寺岡** フルスクラッチで作ってくれるツワモノを募集したい（笑）。

**水島** さて、今回はなんとアニメーター西井正典さん。本編の中で、多くのメカシーンを手がけてくれた重要なスタッフなので、どんなものが上がってくるのか楽しみだね。西井さんもティエレンが好きらしいよ。……どうせ寺さんは、次もモビルスーツ描かないでしょ？

**寺岡** うん。もう次回分のラフも描いちゃったし。

**水島** そんなに速いなら、「G-ROOMS 月刊寺岡」でいこうよ。

**寺岡** それは無理（笑）。

**水島** じゃあ次は絶対、ティエレン描いてよね（笑）。

（文・河合宏之）



### MAJ-V34ジャーチョー

人革連が使用する車両型モビルアーマー。有人型のほかに、MAJ-V34AIという無人型が存在する。通常は、有人型1機、無人型2機の3機編成で1小隊を形成。ティエレン1機につき、1小隊が随伴する。武装は、85mm×50口径長滑腔砲、20mm機銃。

### 初登場シーン



ファーストシーズン 第3話



若手とベテランが化学反応を起こしてがんばってくれた。

これは『00』にとって幸せなことです(水島)



イラスト/西井正典

▶▶▶UPDATE:2010.03.15

## 紛争の陰で繰り返される極秘試験

歴史のifを感じさせる  
実戦試験のシチュエーション

**水島** この企画もメインデザイナーが一巡して、いよいよアニメーター西井正典さんの登場です。描いてみていかがでしたか？

**西井** そうですね。まず何をどう描くか？

という事で悩みました。デザイナーさんは企画の成り立ちからデザインに携われているわけですけど、作画の現場の立場からするとアレンジを勝手にやるわけにはいかない難しさもあります。

**水島** 西井さんは元のデザインを尊重されますよね。デザイナーにとっても、凄く嬉しいことだと思います。

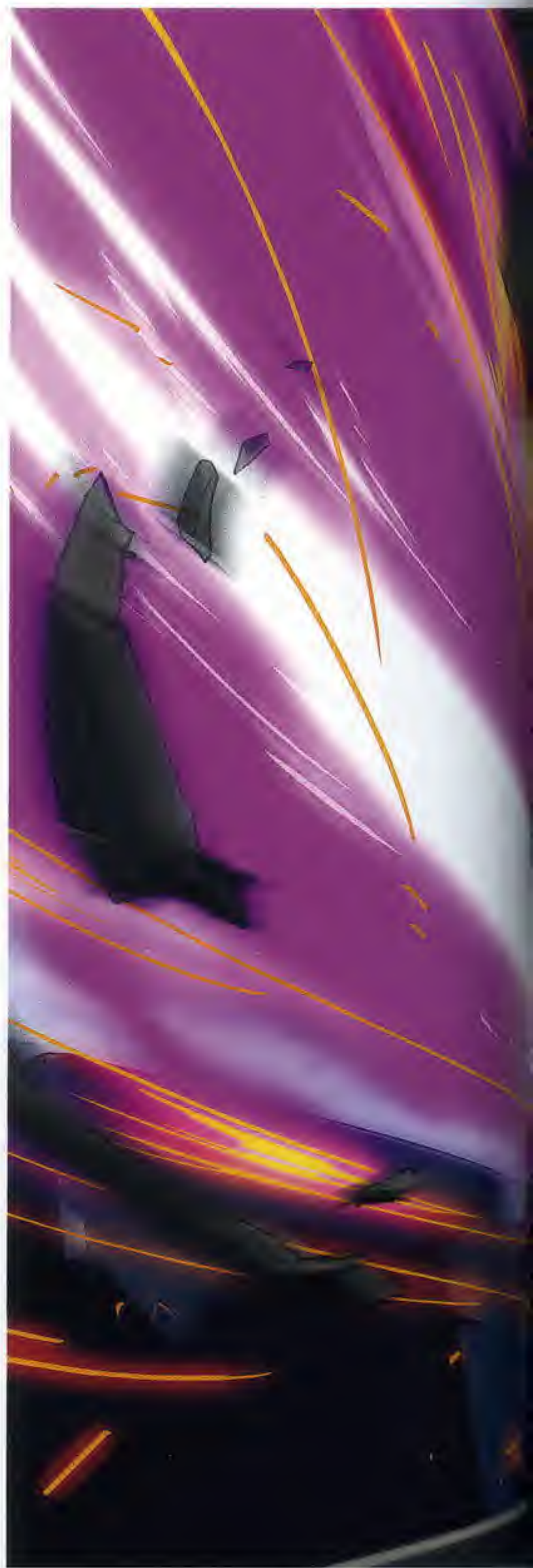
**西井** そこで、ものすごく王道なんですけどOガンダムを選びました。

**水島** こういった王道なチョイスは、実はデザイナー陣だとなかなか出てこないんですよ。この企画に、アニメーター陣にも参加してもらいたかったのは、ギミックやデザインだけではない視点から世界を描いていただきたいという意図があるんです。そもそも企画の趣旨は、『機動戦士ガンダム00』の世界の瞬間を切り取ること。1つのシーンでドラマを語ろうという趣旨なので、シチュエーションを描くという点においては、デザイナーよりアニメーターのほうが慣れているんですね。

さて、今回のイラストはOガンダムとアンフということで、ファーストシーズンの第1話を想像させますね。

**西井** ええ、同じテスト段階ではあるんですが、実は第1話とは異なるシチュエーションです。第1話以外にも、戦闘試験が行われていたというシーンです。刹那を救ったとき、Oガンダムはビームガンを使っていました。あの時代でGNドライブを積んだモビルスーツならば、ビームサーベルのみでも十分戦えるはずですよ。ビームサーベルの性能実験として、武力介入を別に行なったというシチュエーションです。





#### 西井正典(にしいまさのり)

アニメーター。AICやサンライズなどの数々の作品で、原画、メカニック作画監督を担当。ガンダムシリーズでは、『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』でも作画監督として携わる。『機動戦士ガンダム00』では、ファーストシーズン第3話、第8話、第13話、第18話、第23話、およびセカンドシーズン第3話、第8話、第14話、第19話、第24話で作画監督を担当している。

**水島** 外伝では、何度もテストを重ねているという話だし、「可能性としてイメージが膨らみます。夜っていう状況もドラマチックですよ。」

**西井** ガンダムという作品は、真昼の戦闘が多いんですけど、夕景とか夜は絵的に映えるんですよ。透過光があったり、爆発が起これば投光機で光を当てるだろうということも想像できますし。そういう意味では、ナイトシーンは絵として映えるし、面白いですよ。

**水島** 巨大なものは、必然的に下からライトを当てることになるんで、巨大感が一層引き立つんですよ。モビルスーツの襲撃があれば投光機で光を当てるだろうということも想像できますし。そういう意味では、ナイトシーンは絵として映えるし、面白いですよ。

**西井** 巨大なものが夜に出現するっていうシチュエーションは、不気味で存在感があつていいですよ。それに加えて、今回、ナイトシーンを選んだ理由にはGNドライヴもあります。『00』世界のガンダムは光りモノがたくさんあるので、あえて暗いシチュエーションのほうがいい場合もあると思うんです。

**水島** その雰囲気は出ていますよね。またビームサーベルがこれほどディテールが濃く見えるっていうのは素晴らしいです。動いている本編中だと、なかなかこういうシーンは見せにくいんですよ。特に『00』はストップモーションをあまり使っていないので、すごく新鮮に映ります。

**西井** 自分の中で思うガンダム像みたいな部分を、ちょっと絵にリスペクトさせている部分もありますね。大河原邦男さんがデザインしたという意味も含め、Oガンダムは象徴的な存在だと思っていますので。

**水島** そこはOガンダムを発注したときに抱いていた僕の気持ちと近いですね。せっかくガンダムに携われるんですから、リスペクトとしてRX-78ガンダムのような機体を作品に出したかった。しかもそれを作品世界で最初のガンダムと名のつくモビルスーツにしたかったので、そう願いましたんですよ。も



ともGNドライブのコーン等の記号部分は別の形状で、あとで変更していただいたのですが、まったく違和感がなく仕上がっているのはさすがだなと思いました。

## 現場に大きな影響を与えるベテランの味

**水島** 西井さんのお名前を意識したのは、劇場版『サイレントメビウス』（1991年）の頃なんです。今回はメカ作画監督として入っていたんですけど、もちろんキャラクターも描かれる。僕らぐらいの年齢の業界の人間からすると、「すごい人が入ってくれた！」って驚きますよ。

**西井** いえいえ、年の功なだけです（笑）。

**水島** 大貫健一さんとふたりで、スタジオの空気を变える存在でした。ベテランのすごさを見せてくれたというか、千葉（道德）君をはじめ、みんな「西井さん、すごい」って感じていたんですよ。今回もかなりの話数をお願いしていますよね。

**西井** 全話数の1／5ぐらいじゃないですかね。

**水島** では、ほとんどのモビルスーツは描かれていますよね？

**西井** いえ、Oガンダムもそうですが、ナドレも描いていないですね。逆にセラフイムは3回出ているんですが、全部私が担当した回です（笑）。

**水島** セラフイムは変形シーンもすごくよかったですよね。

**西井** あれは原画を担当していただいた塩川貴史さんのお力ですね。

**水島** たしかファーストシーズンの第3話もご担当されていますよね。あのティエレン飛行型の超デザインが登場したエピソード（笑）。

**西井** あれはすこかったですね（笑）。

**水島** 寺さん（寺岡賢司氏）は、あのあと、タクラマカンでも（ファーストシーズン第15

話）にも飛行型を使うって言っていたら、「あれはアニメーターさんが大変だ」って、頼んでないのに高機動型のB型を描いてきたんですよ（笑）。僕がコンテで描いた飛行型の旋回シーンを見て、よほど危険と思ったらしくて……。第3話は、ちょうど第1話、第2話でミリタリー色を押し出していたところから、ちよつと加速させた話ですよ。『ガンダム』は、どこまでやっていいのか、僕も迷いのある段階でコンテを描いていて、ちよつと模索し始めたエピソードでした。

**西井** どの作品もそうですけど、最初の1本、2本は作品に慣れないから難しいんですよね。実際のところ、作品の世界観を含めて、表現の仕方がのび込んで、実際に画面に反映され始めたのは、3本目であるファーストシーズンの第13話からでしょうか。

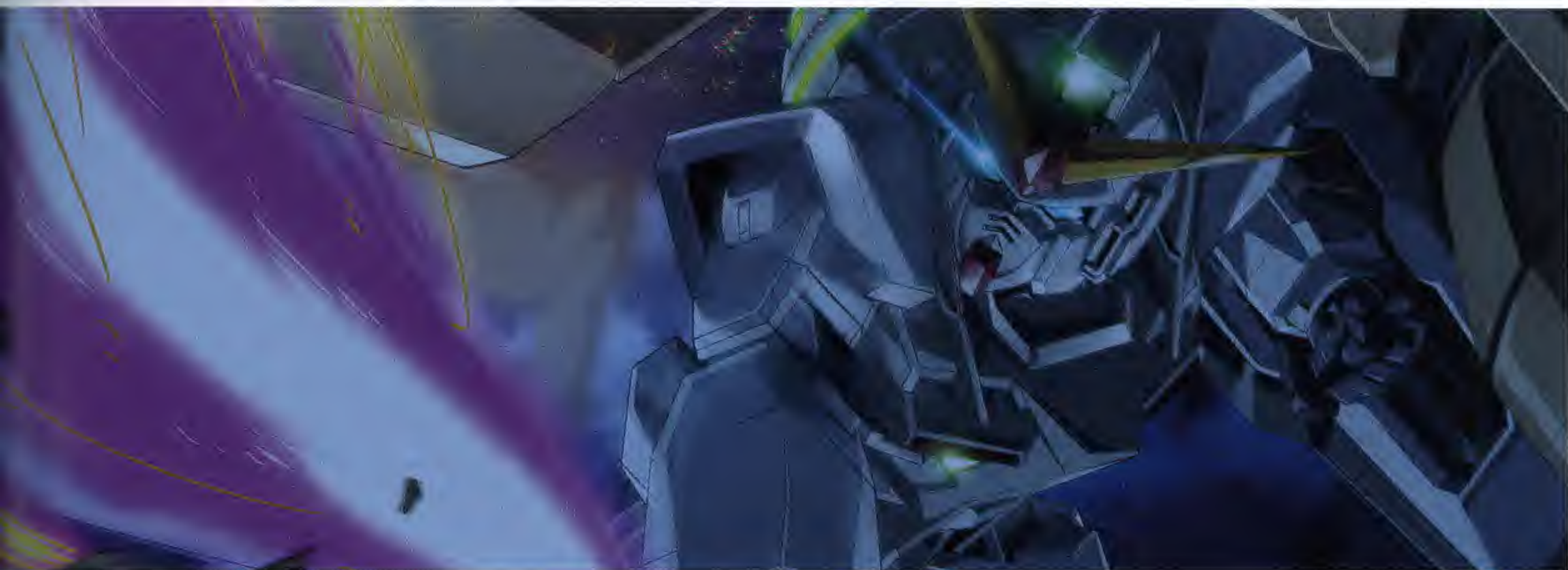
**水島** たしかにファーストシーズンの第13話あたりから、僕もいろんな意味で吹っ切れてきたころですね。ちょうど第12話、第13話で、助監督に角田（一樹）くん、長崎（健司）くんが合流してくれて、意思疎通の早いスタッフを中心にきてくれたことで、その後のブレがなくなっていた。たしか第13話は長崎くんと初めて組んでもらった回ですよ。すごく彼のことを買ってくれて、もうずっと同じチームでやってもらおうってことになったんですよ（笑）。

**西井** 長崎さんのコンテは、芝居の意図しているところがわかりやすいので、よく伝わってくるんですよ。

**水島** キャラクター化されているというか、なぜこういう動きがほしいのかが明確なんですよ。

**西井** あとは、ファーストシーズンでいえば、第23話が思い出深いですね。ファーストシーズン最後の担当話数でしたし、メカの物量が群を抜いて多かった。たぶん、担当話数でどれが一番大変か？っていわれたら、絶対23話です（笑）。

**水島** あのエピソードは、作っている最中で



紛争の陰で繰り返される極秘試験

▶▶▶UPDATE:2010.03.15



もクオリティの高さが感じられたので、第24話、第25話は相当なプレッシャーだったんですね。

**西井** ロックオン（ニール）の最後の登場回ですから、お話がよかったことも含めてそう感じますよね。

**水島** シナリオもこだわって、セリフも相当吟味しましたからね。そういう意味ではチームワークの勝利じゃないですかね。みんながよい仕事をしたという。『00』はそういうことが多かったんですよ。西井さんをはじめ、大貫さんやベテランのスタッフが若いスタッフにとっても大きな影響を与えている。スタッフの士気が上がったのは間違いないですね。

## ミリタリズムという側面から 際立つ『00』の可能性

**水島** 西井さんは以前にも『ガンダム』に参加されていますよね。やはり他の作品と違うものを感じられますか？

**西井** いろんな意味で注目される作品ですね。それだけに覚悟は必要でした。確実に見てもらえる作品ではあるんですが、いいことだけじゃなく、悪いことも反応がダイレクトに返ってくるんで、がんばらないとまずいなって思いました。特にガンダムはいろいろな作品があって、作品ごとにカラーが違います。今回の作品はどういう世界で、どんな表現を求められているのか。うまく理解して表現すること、そこが一番気をつかいます。

**水島** 最近参加されたガンダム作品だと、『機動戦士ガンダムSEED』になりますか？

**西井** 『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』ですね。『00』に関しては、まず『SEED』シリーズとは何が違うのか。そこをつかむのが大変でした。

**水島** デザイン的にも『00』メカはまたちょっと変わっていますからね。

**西井** そうですね。たとえばスローネとか、フラッグとか、プロポーションが人型をちょ

っと逸脱しているバランスのメカもいますからね。それに人型のアクションをさせると、どういふふうに変化させようかというのか。そこは試行錯誤がありました。

**水島** コンテを描いていても、スローネはこんな感じかな？って、ついアバウトになってしまふところもありましたね。

演出家は、よほどメカの細かい部分が飲み込んでいる人じゃない限りは、どうしても自分の根本にあるものがベースになります。多くは人の演技をベースにしたり。それをメカに詳しいアニメーターの方に絵にしていたら、実際に、その齟齬は当然出てしまいますよね。たとえばティエレンも難敵だったように感じますが。

**西井** 先ほどお話に出た飛行型とはちょっと違う難しさなんですけど、ティエレンは歩くじゃないですか？あの形を維持したまま、ゆっくりと動く。重量感を見せるのは地味に難しいんです。ただ、存在感は相当なものです。ガンダムの相手役としては、安心できるフォームですよ。

**水島** まあティエレンは劇場版にも、ちょっと出ているんで（笑）。ファーストシーズンの最初は、明確にモビルスーツの性能差を見せるために、ティエレンは相当ゆっくり見せていましたもんね。イナクトやフラッグよりもエクシアのほうが速かったですから。リンクスが出て戦局が一変する……っていう状況を作ったかったんで、後半のほうはハイスピードバトルになっている。そういう意味では、後半のほうがいややしくなっていますよね。他には苦労したところってありますか？

**西井** メカの物量が圧倒的に多いことでしょうか（笑）。制作スケジュールに合わせて、その物量をどうこなすか。それが一番難題だったと思います。

**水島** 本当にありがとうございました。『00』の場合、プラモデルとの密な連動を実践するために、メカは毎回きっちり出すというコンセプトだったんですが、全体的に暴走

気味でした……（笑）。ただ模型は相当評判もよかったみたいで、作画でしっかりといい部分を見せられていた効果が出ているなど感じますね。

**西井** そういつていただけるとありがたいです。

**水島** ガンダムはブランドですからね。まず商品との連動をしっかりとやるべきだろうというのは、最初からありました。そもそもガンダム以外のメカ作品は玩具メーカーがスポンサーにつかない場合が多いんですよね。そこをもっと獲得するためには、フラッグシップのガンダムがきっちりやろうと僕からもアピールしたぐらい。バンダイのホビー事業部のスタッフにも早めに参加してもらって、本編でとれるポーズをプラモデルで全部再現する方向で進めていましたからね。そこへメカに愛着を持っているアニメーター陣ががんばってくれたおかげで、ファンも盛り上がり、良い結果が出て、劇場版にも辿りつけた。西井さんは、その一端を確実に担っている方なんです。

今回は西井さんと共に作品をけん引してくれたアニメーター、中谷誠一さんですね。

**西井** 本当は先に出ていただきました（笑）。やはり中谷さんはメインで携わっている方ですから、中谷さんが手がけた話数には刺激されます。どうしても自分の味が出てしまうのは仕方ないんですが、メインでやっている方の表現に、もっとうまく合わせたいって常々思いますね。

**水島** いやいや、完璧だったじゃないですか。中谷さんは最初、『コードギアス』にも携わられていたので、かなり大変な状況でした。そういう意味では、だれが作画を引っ張っていてもいいっていうボーダーレスな部分はあったと思いますよ。その状況によって、若手とベテランがうまく化学反応を起こして、みんなががんばってくれた。これは『00』にとってもとても幸せなことだと思いますよ。

（文・河合宏之）

## GN-000 0ガンダム

ソレスタルビーイングが開発した最初期のGNドライブ搭載機で、初めてガンダムと名づけられたモビルスーツ。ガンダムの中では第一世代と位置づけられ、後に開発されるガンダムタイプの原型となった。西暦2300年代初期、極秘裏に実戦テストが繰り返され、その後はソレスタルビーイングの下部組織によって管理されていた。だが、イノベイド・アロウズとの総力戦において、大型GNコンデンサー搭載型として実戦投入されている。後続のガンダムと比較すると、背面部のコーン状パーツが大型である。これはGNドライブの技術がまだ洗練されておらず、補器類が小型化されていないため。一方、機体中央部にGNドライブを搭載する機体構成やビーム兵器の装備など、ガンダムという機動兵器の基本形がすでに完成している。





中谷さんのエクシアのポーズ案があつたからこそ、

第1話と第2話の完成度が上がったのは確かです(水島)



イラスト / 中谷誠一

▶▶▶UPDATE:2010.04.15

## エクシア、目標を駆逐する

思い出深い  
ファーストシーズンの第1話

**水島** 前回の西井さんに続いて、アニメーターの中谷さんをお願いしました。

アニメーターの方に参加してもらった理由は、本編に存在したシーンや躍動感のあるシチュエーションを描いてもらうならば、アニメーターの方が得意だと思っていたのと、その場にいる人が見た視点(シチュエーション)を指定した場合どのようなものが上がってくるのか見てみたいというのがあったんです。そういう意味では、第1話のエクシアとイナクトを選んでいただいたのは、すごく嬉しいですね。

**中谷** 本当はやられているイナクトを描こうかなと思っていましたけど(笑)。

メカ的には、イナクトやフラッグとかが好きなんですよね。今回は腕だけになってしまいました(笑)。

**水島** 確かに、中谷さんが版權イラストでイナクトやフラッグは描かれていないので、そっちも見えてみたいですけど。ここでイナクトになってしまうと、主役級のメカがいつ来るのか判らなくなってしまう(笑)。今回選んでもらったシーンは、第1話のハイライトシーンでもあるし、作業的にもこだわりの持った作画監督をしていただいたところなので、僕自身も印象深いです。特に、GNドライヴのディテールに関してのやりとりなんかは、その後の作品作りに影響しましたからね。

**中谷** 作画しながら、こちらから提案したものですよね。

**水島** そうなんです。中谷さんが画面密度として足りないんじゃないかって提案してくださったのを、デザイナーの海老川君に見せたら「これ、カッコイイので、このまま行ってください」ということになって。

忙しい中でも、作品の方向性を考えていろいろな見せ方を提案してくださったし、こちら側の「こんな風に描いて欲しい」という要





中谷誠一(なかに・せいいち)

アニメーター、メカニックデザイナー。大阪在住。『勇者シリーズ』をはじめ、数々の作品でメカ作画監督を担当。サンライズ作品では劇場版『機動戦士Zガンダム』(作画監督、作画監督補佐)、『コードギアス 反逆のルルーシュ』(メインアニメーター)などに参加している。『機動戦士ガンダム00』では、アニメーションメカニックデザイン、メカニック作画監督を務めている。

望にも応えていただいて、しっかりとコミュニケーションがとれて作業できているなど実感したシーンなんですよ。だから、ここを選んだのは嬉しいんです。

**中谷** そう言ってもらえるとこちらも嬉しいです。

**水島** 中谷さんは、なぜ第1話のこのシーンを描こうと思ったんですか？

**中谷** 最初に今回の話をいただいた段階で、海老川さんも柳瀬さんもガンダムを描いてなかったんで、漠然とエクシアかダブルオーを描こうかと思っていました。その中でも、やっぱり第1話のこのシチュエーションが僕も力が入ったし、印象に残っているので選びました。

構図的には、観覧席の最前列の下段から見上げている感じです。『ガンダム00』の世界を象徴する軌道エレベーターをバックに、エクシアのアクションを描こうと思っていたので、実は劇中とはポーズが逆なんですけど、あえて見栄えを優先して描いています。イナクトの腕だけが飛んでいるのは、構図的に、このあたりに何か破片があるのかなと思っただけなんですよね。

**水島** でも、そのおかげで第1話だということも判りますからね。さらに、今回は自分で色も塗られているんですよ。

**中谷** そうです。普段の作画作業では塗りはやらないですから。でも、塗りはこだわり始めたばかりなんです。今回の原画はA4サイズで描いているんですが、色塗り用のソフト上ではいくらでも拡大ができるから「ここにこういうディテールを追加しようか」ってことにもなるので、デジタル作業になつてから、さらにキリがなくなりました。

**水島** 終わらないですよ。ゴールが無くなってしまうので、やっぱり締め切りって大事だと思います。締め切りがあるから、ゴールをどこにするか決められますからね。



**水島** 第1話のエクシアの動きに関しては、中谷さんのおかげでイメージがはっきりした部分が多いんですよ。

第1話のアクションシーンは、大塚（健）君が担当していて、アクションに関しては描く段階でイメージを伝えてあったので、コンテである程度出来上がっていたんです。それを僕がチェックするときに、コンテの中では表現できない動き……たとえば「GNドライヴは反重力エンジンと同じで、MSはちよつと浮きながら動いている」とか「ちよつと滑るように移動する」というような動きの意図を捕捉的に書いたものがあって、そこを中谷さんに拾ってもらったという感じですかね。

完成した第1話の映像を観ていただくところなんですが、エクシア初登場の着地するシーンは、空中を滑るようないい動きで描いてもらっていて素晴らしいです。でもカットが短くてジャンプシヨットのなつなぎになっているのが今更ながら勿体なくて。あの時はどんなクオリティになるのか判っていなかったからあのテンポでカットしてしまったのですが、「中谷さんだったら、もっと尺があってもきちんと描いてくれたらうな」と、エクシアの動きをもっとじっくり描いてもらえばよかったと後悔しているんですよ（笑）。

映像では、エクシアが実際に設定している重量よりも軽く見える感じ……特に、GNドライヴの特性を活かしたフワつとした動きはすばらしかったです。戦闘シーンのアクションだけでなく、そうした移動や振り向きという動作で、GNドライヴの動きの特性を出す画を上げていただけたのは助かりました。こちらからの、「こういうメカで、こういうことをやりたい」と言っていた要望に真摯に応えてもらった結果が、あのシーンに出ていたんだなと思いますね。

**中谷** それもあつたかもしれませんが、海老川さんが描いたエクシアのもともとのデザインを見て思い浮かんだのが、1話での動きだったんですよ。

**水島** GNドライヴのデザイン的な部分が与える印象は大きかったかもしれないですね。だから、演出的に違う見せ方には進まなかった。

**中谷** ただ、動きの面でそういう大きな特徴を出せたのはエクシアだけでしたから。デュナメスは長距離射撃型ということで、宇宙世紀に登場するガンダムの中からたくさん存在するタイプなので特に新しいわけではないです。し、キュリオスは直線的に高速で飛行する、そしてヴァーチェは大砲を持っている……とビジュアル的にはステレオタイプな描き方でしたから。この3機に関しては、逆に違う見せ方をしようと思うと大変だったかもしれないです。だから、エクシア以外の3機のガンダムに関しては、映像的な見せ方は割り切っていたところがありますね。

**水島** 企画の段階から、エクシアに関してはある程度ルックスから機能まで新しいモノをという感じでしたが、残りの3機に関しては全部が揃って新しい方向に向いてしまうことに抵抗感があつたのは事実なので、まさにその通りですね。

**中谷** 3機のガンダムは判りやすくいったことが良かったんじゃないですかね。

**水島** 保険ではありましたが、結果、よりキャラクター性がはっきりした気がしましたし、**中谷** 結局、設定画のポーズ集的なものを作れたのもエクシアだけでしたからね。エクシアに関しては、肉弾戦専用というところから、今までにないガンダムでしたから。

**水島** 最初から計算づくでやったわけではなく、うまくキャラクターが育ったというところもありますね。これだけ大きな剣を持っているから、剣主体で攻撃するというのも判りやすかったし。事実、「今、子供が喜ぶのはどういうアイテム？」ってバンダ



▶▶▶UPDATE:2010.04.15

## エクシア、目標を駆逐する



### ガンダムエクシア

ソレスタルビーイングが開発した近接戦闘型のガンダム。「セブンスード」の開発コードを持ち、その名の通り7種類の剣型の武装を装備している。実体剣を装備することによって、GNフィールドを展開可能な機体が相手になった場合でも、接近攻撃が可能な機体である。アルヴァロンとの戦闘で中破するが、半壊状態で独自に行動。その後改修され、ガンダムエクシア リペアⅡとして、イノベイドとの最終決戦にも出撃している。



「イさん」に聞いたところ、「大きい剣です」と言われたことが、エクシアに剣を持たせた理由でもありますからね。

脚本担当の黒田君がガンダムが大好きで、マッシュアップのエクシアのエクシアだからこそのガンダムではあまりやっていない肉弾戦をやりたいと言っていて、逆に残り3機のガンダムでは今までのガンダムを継承する見せ方をしたいという提示を受けたんです。そこで生まれたのが、射撃型と変形型と重装タイプという3機のガンダムなんですよ。だから、当初「後方支援型とツーマンセル（二人一組）で、誰と誰が組んでミッションをクリアしていく」というようなスパイアクション的なこともやろうと思っていただけで、シリーズの2分割化が決まった時点でその辺りはできないだろうということになって、そこはもったいなかったですね。

でも、このエクシアのポーズ案があったから、1話と2話の完成度が高くなったのは確かですね。

### メイン作画監督がメカデザイナーに与えた影響

**水島** 中谷さんは、大阪に住まわれていて、同じスタジオと一緒に作業をしたことはなくて、全体の打ち合わせなんかに来てもらって話をし、その後の作業では制作進行が間に合う形で作画作業をしてもらっていて、でもそこでストレスを感じたり、大きなトラブルが起こることはなかったですね。

**中谷** 水島さんは、かなりしっかりとチームを作ってくれたので、作業的に混乱せずに済んだんだと思います。メカデザイナーの方々の役割がしっかりと分かれていたし、そのデザインを本編で描きやすいようにリライトするという僕の役割もつかみやすかったです。きちんと役割分担をした上で依頼していただいたので、いろんな作業をアアナアで頼まれるということがなかった。そういう意味では

やりやすかったですよ。

**水島** 中谷さんには、作画監督として作業してもらった前の段階から、デザイナーが描いたメカデザインのクリンナップのためにまとめ役として参加していただきました。その結果メカニックデザインという形でクレジットさせていただいたわけですが。

**中谷** ファーストシーズンは、僕が加わった頃にはデザインがほぼ出来上がっていて、デザインのライトの際に線を簡単に減らすことができないところもあって、苦労しましたね。その点、セカンドシーズンでは最初のデザイン打ち合わせの段階で入れさせてもらったので、描く側としていろいろ意見を言う調整できたのでよかったです。

**水島** ファーストシーズンでは、決まったデザインをもとにキャッチボールすることになって苦労したので、セカンドシーズンではよりストレスのない形にするためにも早い段階から入っていただきたかったです。もともと、ファーストシーズンではメカの線が多いという反省があったので、線を減らさなくてはならなかったんですね。ただ、普通に線を減らしてしまうと減らす必要のない線まで減らされてしまう可能性もあったので、こちらとしては中谷さんに入ってもらえたのは良かったですね。

中谷さんはデザイナーの線を尊重してくれるし、デザイン時に知らず知らずのうちに描きにくい線を入れても意図が判れば残してくれる。ラフの段階から中谷さんに相談して、動きも含めた部分で調整できた結果、お互い幸せな方向に歩み寄れましたから。

**中谷** 海老川さんや柳瀬さんのイメージしている形を、ファーストインプレッションで知ることができたので、あれはかなり良かったですね。

**水島** 「作画的な表現をしたときに、アニメーターはこういう風に描くと思うから、ここはこんな形の方がいい」という中谷さんの提案で、各部の形状が変わったりしていたので、

最終的なフィニッシュに持っていく頃には共同作業的なノリになっていった。彼らデザイナーも、「勉強になった」と言っていましたから。

そうやって完成したダブルオーガンダムとエクシアですが、どちらの方が動かしやすかったですか？

**中谷** エクシアの方がダブルオーよりも動かしやすかった……というか、動かしがいがありましたね。ダブルオーは、いわゆる「ガンダム」になりすぎてしまったかなって。

**水島** 難しいところですね。海老川君的にはエクシアで不評だったと感じたところに踏み込めなかったのと、僕の方からいわれる「ガンダム」に寄せようという話をしたので、逆に、そこが面白くない部分としてでてしまったのかなと思います。

肩にツインドライブを装備して、シルエット的にエクシアとどう差別化するかということと、柳瀬君のガンダムと融和させようという流れもありました。

**中谷** ダブルオーはマッシュアップになってしまったので、動かし方の幅が逆に狭まってしまったんですね。エクシアはそれこそ突進系のメカなのでポーズひとつとってもいろいろ試せたというのが大きいですね。

**水島** 次は、一巡して海老川君が再登場します。中谷さんは、海老川君に何を期待されますか？

**中谷** 自分で描いておいてなんだけど、ガンダムが見たいですね。エクシアとか、リボンズガンダムとか。

**水島** そうですね。確かにガンダムが見たいかも。今回中谷さんが主役メカを描いたので、そのアンサーで海老川君が何を選ぶのかすごく楽しみです。

(文・石井誠)



ガンダム  
ヴァーチェ



ガンダム  
キュリオス



ガンダム  
デュナメス



海老川君に発注する場合は、アバウトで幅のあることを

言ったほうが、おもしろいデザインが出てくるんだよ（水島）



イラスト／海老川兼武

## 未来を切り開くための出撃

▶▶▶UPDATE:2010.05.18

イノベーターの居城に向け、ダブルオーライザーが宇宙を駆ける

**水島** いよいよG・ROOMSも一巡して、海老川君に戻ってきたね。前回のリクエストに答えてくれてダブルオーライザーを描いてくれたんだけど、実は最初違うものを描こうとしていたんだよね（笑）。

**海老川** そうですね（笑）。舞台は地上でリンクスを描こうと思っていました。でも、せっかくネタを振ってもらえたんで、ダブルオーにしてみました。監督は「好きなほうでOK」とおっしゃってくれたじゃないですか？ でもOガンダム、エクシアと続いたんで、ダブルオーをちょっと本腰入れて描いてみるのもいいなって思ったんです。

**水島** 後ろから見たガンダムっていう構図もおもしろいよね。

**海老川** シチュエーション的には本編の第23話「命の華」です。ソレスタルビーイング号へ向かうガンダムとブトレマイオスⅡですね。ダブルオーの版權イラストは他の媒体でも何度か描かせてもらっていたんですが、さすがに背面は無理でした。でもG・ROOMSのコンセプトなら描けると思います。ダブルオーをデザインしたとき、後ろからの密度つけて結構気に入っていて、どこかで描きたいなと思っていました。

**水島** G・ROOMSは企画としてかなり自由度があるからね。

**海老川** 企画のコンセプトが戦場写真的な視点ということも考慮して、ラフの時点では連邦の輸送艦からみたダブルオーっていうシチュエーションで窓枠も入れていたんですよ。

**水島** でも窓枠を入れると引いた絵になってしまっただよね。そこで全体を見せようとする、見せ方の収まりが悪くて、額縁のようになっちゃった。

**海老川** そうなんです。それならいっそのこと、窓枠をとってしまおうと思って、今回の絵になりました。





**水島** メインのダブルオーがこれだけ大きいからね。枠をとったことで、結果としてすごく臨場感のある絵になっている。細かいディテールもはつきり判るしね。

**海老川** ええ、今回はせっかくの機会なのでPG（パーフェクトグレード）に携わったときの基準でディテールを追加しています。あと、実は足裏のディテールはPGにはないものです。オーライザーにもPGでボツになったハッチが展開するディテールを描いていますね。

**水島** さすがに作画でこの密度は出せないから、こういう場でオリジナルのメカデザイナーが自由に描けるっていうのはいいよね。

**海老川** そうですね。この企画ならだと思います。

**水島** PGで果たせなかった夢があふれているね（笑）。ダブルオーがもう1回アップグレードされているっていう印象を受けるなあ。

**海老川** それまでにHG（ハイグレード）と1/100スケールを経験してきましたが、PGは1/60という大きいサイズなので完全に新規でディテールを起こしているんです。一度、アニメ版のデザインありきでディテールをリセットして、再度加えた形になります。

**水島** そういえば、オリジナルのメカデザイナーがPGのデザインをしたのは初めてだね。評判は良かったのかな？

**海老川** 昨年（2009年）度のプラモデルでは、一番売上がよかったらしいですよ。

**水島** それはバンダイに大々的に言ってもらわないとね（笑）。それだけいい出来なのに、PGともなると自分では作れないのが残念だなあ。キミはあれだけ働いているのに、よく模型を作る暇があるよね。

**海老川** 僕は仕事か模型かゲームしかやってないですから（笑）。

**水島** それはいい人生な気がする……。それに消費しているだけじゃなく、ちゃんとクリエイターとして世の中に発信しているもんね。デザインを発表して、それが商品になってそ



れを自分で買って作って楽しんで……。

**海老川** 永久機関です(笑)。

**水島** GNドライブだね(笑)。

無限の発想力から  
ダブルオーが構築されていく

**海老川** 今日はダブルオーのラフをいろいろもってきたんですよ。

**水島** 青いダブルオーとか懐かしいね(笑)。

これは黒いガンダムに憧れて描いてもらったんだけど、結局主役に見えなかった。ダブルオーは当初、エクシアの発展系で考えていたから、プロポーションはもっとエクシアに近い形だったんだよね。それをもっと細身で贅肉を削いだ形にしたいっていう話になって、パンククラスの船木誠勝選手をモデルにしようってことになったんだよね。

**海老川** 途中のラフでは、顔まで細くなっちゃったのもありましたね(笑)。

**水島** そうそう(笑)。初期段階は線が多いんだけど、これは模型用を想定して多めに描いてもらったんだよね。そこから、いかに作画に必要な線、立体を表わす線だけを残していくかっていう基準だった。

**海老川** メカとしても、純粋な進化の形としてシンプルになり、線が整理されていくのは正しい流れですよ。

**水島** 無駄な線をはぶいて、それでもデザインがわかるようにっていうことをしつつ言ったよね。で、それに巻き込まれた寺さん(寺岡賢司氏)が怒ると(笑)。でも言うだけ言っただけで帰ると、翌日には線を減らしたティエレンの設定画をもってきてくれるんだ。まあ結局、ティエレンのディテールが減るとさびしいって、作画のみんなは元の設定で描いてくれたんだよね。

**海老川** 線を減らすとティエレンらしさも減ってしまいますよ。

**水島** しかし完成までに、こんなにラフがいっぱいあったんだね。とくに海老川君に発注

するときは、変なことばかり言っているからかな(笑)。

キミに発注する場合は、アバウトで幅のあることを言ったほうが、面白いデザインが出てくるんだよ。最初は「エーッ」って顔するんだけど、1週間ぐらいすると、すごくいいデザインが上がってくるパターン(笑)。海老川君のことは古くから知っているから、毎回このパターンで発注するんだけど、周りの人は「監督ヒドイ!」って顔をするんだよ(笑)。でもそういう発注の仕方をする、想像していた以上のものが上がってくるから面白いんだ。そういう意味では、実直・堅実な柳瀬君と、海老川君のコンビは、うまくバランスが取れているんだって感じるね。

エクシア、ダブルオー、  
そしてクアンタへ

**水島** ダブルオーガンダムとダブルオーライザーという2つの形態を成立させる難しさはあった?

**海老川** 最初からオーライザーが装着されることは判っていましたんで、ダブルオーの段階でできるだけ線を減らしたいっていう気持ちはありました。

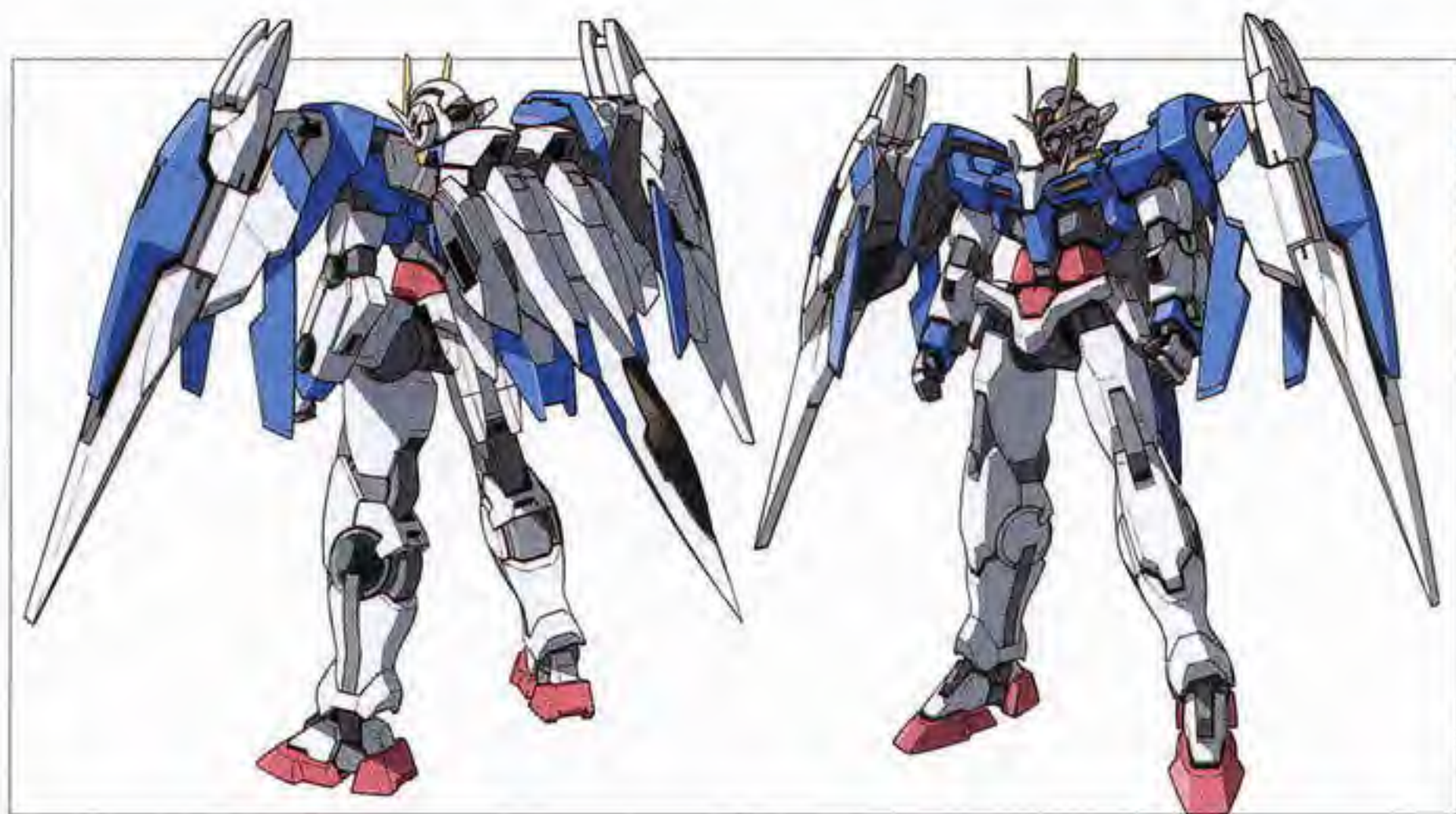
**水島** そういえば追加装備に関しても、シルエットが一目でわかるっていうことを重視していたよね。それでコウモリのイメージで進めていたら、ちょうど仮面ライダーと被ったって大騒ぎになった(笑)。ただ実際のデザインを見たら、方向性がまったく違っていて安心したんだっけ。結局、オーライザーの方向性を決めていく段階で、コウモリから離れて行ったんだ。

**海老川** 本当はダブルオー単体で完成した状態でなければならぬんですけど、ツインドライブを制御するために急遽オーライザーを装備した……っていう設定なので、増設した感じがしないとダメだなと思っていました。ちよつと微妙な感じは加減ではあるんですけど、



▶▶▶UPDATE:2010.05.18

## 未来を切り開くための出撃



### GN-0000+GNR-010 ダブルオーライザー

ダブルオーガンダムと、支援機であるオーライザーがドッキングした形態。ダブルオーガンダムはかねてツインドライブシステムの不調が指摘されており、これを支援機によって調整するという、急場しのぎの解決策がとられた。だがロールアウト直前の実験では、粒子生産量、粒子放出量とも、通常の290%を超えるという恐るべき数値を記録している。それゆえ艦船や要塞をも両断する巨大ビームサーベル、ライザーソードなどが使用可能になるなど、モビルスーツの常識を覆す性能を発揮した。だが本機の目的は戦闘能力だけではなかった。イオリアは、ツインドライブのトランザムバーストで生み出される高濃度GN粒子によって、人類のイノベーター化を促すことを目指していた。つまり、ダブルオーライザーは人類を革新に導くガンダムだったのである。



一体感ではなく、後付け的な雰囲気を出したかったんですね。

**水島** 肩が大きいところから導き出して、エクスシアがシンプルだから、これぐらいのバランスでも許容できるっていうことで肩にパーツをつけたんだよね。たしか羽根の展開方法も中央から開くとか、片側から開くとか、いろいろパターンがあつたなあ。

**海老川** そういう意味ではダブルオーで完成している機体ではあるので、劇場版のダブルオークアンタも同じコンセプトを受け継いでいるイメージにしたんです。コンセプトは完成しているんで、変える必要がないわけですから、より理想に近い形に近付いていると思います。

**水島** 劇場版のモビルスーツを考えたとき、2年っていう年月でまったく新しいものが生まれるのはあり得ないから、基本的にフレームは前モデルと共用というスタンスにしたんだよね。中でもダブルオーに関しては、もともと完成度が高いから変える必要がなかった。ただデザイン面ではあまり大きく変えられないから、どうしようかって思ったんだよ。

**海老川** でも、僕はこれでオーライザーの機能を内蔵した完全版ダブルオーを作れる！って思ったんですよ。

**水島** 燃えたぎっていたんだ(笑)。

**海老川** 与えられた条件でやりくりするのもおもしろいなと思いついて(笑)。ダブルオーの素材とフレームを共用したうえで、どんな新しい機体生まれるのか。そういう意味では作業的には楽しかったです。

**水島** 監督があまり難癖つけなかったから、スムーズに進んだよね(笑)。

**海老川** (笑)。今までの中で一番早かったです。悩んだのはソードビット群をどこにもっていくか、というところで、角田さんにアドバイスをもらって現在の形になったんです。  
**水島** 副監督の角田一樹君は、00チームにおけるガンダムの良い心だからね。モビルスーツに関しては一番知識があるし、ガンダムが好

きたし、海老川君とはゴング時代からの盟友だしね。

そういう意味では海老川君のデザインの面白さって、前田真宏さんをはじめ、異質なデザイナーがたくさんいらっしゃるゴングでキヤリアをスタートさせたのも大きいよね。あの意味、戦場にいきなり叩き込まれたみたいな現場だった。一つの発想で固まるっていうところが許されないスタジオだったから、許容できる幅が広がったのかもしれない。久しぶりに一緒に仕事をしたとき、メカの絵を見せてもらったんだけど、現在に近いデザインになっていた。すごく成長しているなと思って、『ガンダム00』のデザインコンペに出てもらったんだよ。そこでエクスシアの元デザインが、満場一致で選ばれた……。本当にドラマチックな展開だね。毎回、いろんな場所で行っているけど、俺が選んだわけじゃないからね！

**海老川** そういえば、コンペの直後に電話をいただいたとき、「で、だれが描いてくれるんですか？」って聞いてちゃいましたよね(笑)。エクスシアのデザインをもとに、別のデザイナーさんが描いてくれるものかと思いついていたんです。

**水島** いやいや、描くのは君だから(笑)。

### 西暦の世界観から広がる 様々なシチュエーション

**水島** いまさらながらだけど、ジnkスのイラストもちょっと見てみたいね。

**海老川** ファーストシーズンとセカンドシーズンの空白の4年間とか、結構おいしいネタがいっぱいあると思うんです。

**水島** ガンダムはいないけど、連邦はアロウズを発足するなど、いろんな動きがあるよね。紛争地帯には連邦軍が入り込んでいるはずなんで、一番生々しい戦場写真的なシチュエーションは作れるよね。

**海老川** 正規軍対ゲリラとかですね。セカン

ドシーズンの後のネタも入れたいな。もう一巡と言わず、ずっと続けたいです。まだまだ描きたい絵がいっぱいあるんですよ！

**水島** 毎回、楽しみにしてくれる人がいるみたいだから続けたいね。そういう最近、ツイッターでいろんな知り合いが増えて、生で反応がもらえるのは刺激になるよ。海老川君もアカウント持っているんじゃない？

「G-ROOMSイラスト、どうでしたか？」って書いたら、いっぱい返事がくるんじゃない？

**海老川** だ、大丈夫でしょうか……？

**水島** じゃあ今回のイラストの感想は、海老川君のアカウントまでお待ちしております。忙しいので返事は返せないと思いますけど。

**海老川** 可能な限り返信させていただきます……。

**水島** さて、今回は順番で行くと柳瀬君だね。でも海老川君がジnkス描きたいみたいだから、もう一回やろうか？

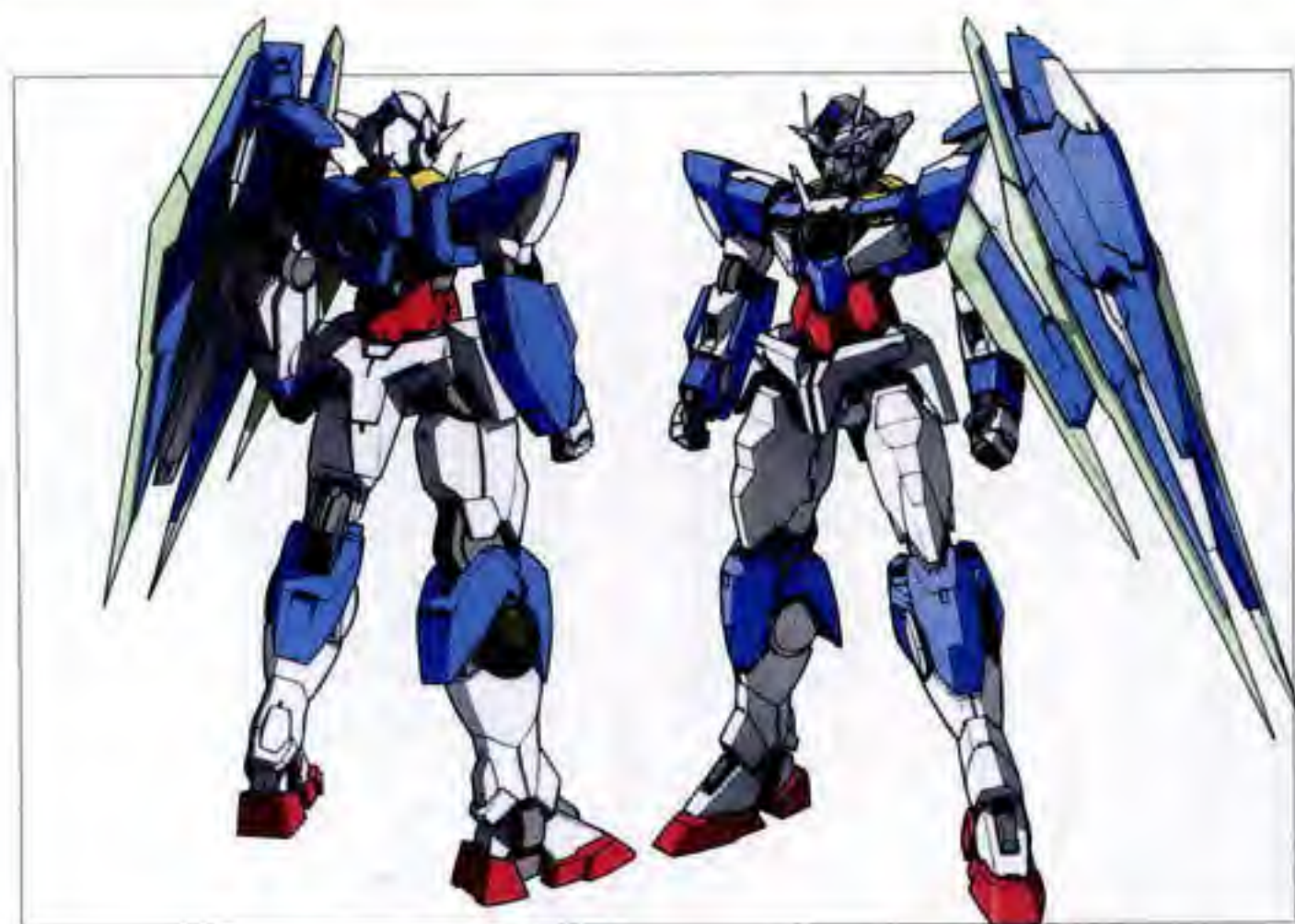
**海老川** いえいえ(笑)、柳瀬さんで。今度は何を描くんですかね？

**水島** 本人が一番描きたいものでいいんじゃないかな？ なおかつ「エーツ!?」ってびっくりするようなものを見せてくれるとうれしいかな。

(文・河合宏之)

### ダブルオークアンタ

ダブルオーガンダムのコンセプトを継承するガンダム。アロウズ・イノバイドとの決戦後に開発され、より完成されたツインドライブシステムを搭載。ダブルオーライザーを経て、さらなる進化を果たしているようだ。どのような性能を秘めているのか、その力は未知数である。





かつこいいイラストを描きたい！　って気持ちが高まってきたんで、いい変化だなって思ってた。だからカメラを勧めたんだ（水島）



イラスト／柳瀬敬之

## 連邦軍MS開発の隠された秘密

▶▶▶UPDATE:2010.06.16

盧獲されたキュリオスが連邦軍MSの基礎を築く

**水島** 今回は柳瀬君の2回目なんだけど、実はこのイラストを完成させるために、「カメラを買おう！」って勧めたんだよね。柳瀬君は3Dをベースに絵を描くの、以前からパースのついたイラストが苦手だった。特に空間を見せる絵を描くとき、カメラ位置や画角を意識出来ていなくて臨場感を損なっていたんだ。

**柳瀬** 水島監督や海老川（兼武）さんにも、奥行きの出し方を言葉では聞いていたんですけど、それをどう実際に形にすればいいのかが感覚として判っていなかったんですね。

**水島** 形状を説明する設定画に関して、柳瀬君はまったく問題がない。でも1枚絵でドラマを語ろうとしたとき、どうしても説明的で臨場感が出せなかったんだ。だから実際に画面構成を感じるために、フレームを通して見るカメラを買って、ファインダーを覗いてみると、切り取られる空間のイメージが掴めるんじゃないかと思ったんだよ。で、実際にカメラを買って、広角レンズを覗いて、その上で上がってきたのが、今回のイラストなんだよね。凄く臨場感のあるものに仕上がっている。それで、今回のイラストになったのは？

**柳瀬** まずメカ背景を描くか、ダメージを描くかっていう候補がありました。ダメージの設定は以前から描いていて、本編でもアニメーターさんが拾ってくれてうれしかったんです。だからいつか描きたいなと思っていました。実際にダメージ設定が使われたシーンは、セカンドシーズンのクライマックスでダメージを負ったケルディムとかがわかりやすいと思います。

**水島** 描いたものが無駄にならない、っていうのはいいよね。現場の人間は参考になる設定画ってすごく欲しい。全部動かすと厳しいけど、たとえばアップになったときにできるだけ描いてくれる。00は設定が優秀で作業が





先行出来ていたもので、作画にかける時間もとれた。ほんと良い現場になっている。

**柳瀬** ただアニメーターさんに聞くと、こういう部分はやらせてほしいっていう場合もたまにあつて、どうしようかなって思う部分もありますね。

**水島** それもあるね。寺さん（寺岡賢司氏）なんかは、「アニメーターが考えればいいんだよ」っていうスタンスだもんね（笑）。彼はアニメーター出身だから、設定がないと描けないというのはダメだって、わからなければ資料を自分で集めて描くようにしなければ上達しないという考え。僕もその考えには同意です。でも今回はメカ背景のほうだよな。

**柳瀬** 実は、最初にデユナメスの壊れたバージョンを描こうと思っていたんですが、「それは監督に予想されていますよ」ってタレこみがあつて（笑）。

**水島** （笑）。

**柳瀬** そこで海老川さんと話していたときに、キュリオスのその後はどうなったんだろう？っていうアイデアが出たんです。アヘッドが人革連の系統のデザインになったのは、そもそも人革連がキュリオスを鹵獲したことが、MS開発のアドバンテージになったのかもしれない。それならキュリオスにティエレンの系統の腕をつけたテストもあつたんじゃないか……っていうネタを提供してもらったんです。

**水島** ほかにキュリオスの手足にジンクスパーツをつけたテスト飛行シーンとかあつたよね。キュリオス鹵獲後っていうテーマは共通だよな。

**柳瀬** キュリオスって、ファーストシーズンの最終決戦で、腕と足が壊れたじゃないですか？そこでジンクスの手足をつけてテストをした……っていう方向性だったんです。でもそれだと背景が描けない。そこで今回は連邦戦艦の格納庫のイメージをもってきて、格納庫内でのテストにしたんです。これは手首だけジンクスなんです。ジンクスの手首と



ティエレンの腕に、ガンダムをつなぐ……って  
いうイメージで、アヘッドに行きつくところを  
想像できますし。細かいところでは、GN粒子  
供給コードをそのまま接続できないので、変  
換コードをつないでいたり、後ろにはジンク  
スの疑似GNドライブをつなげているという  
感じですね。

**水島** 今回はシチュエーションに関しては明  
確だったから、まったく問題はなかったね。  
あとはそれを、どうやってドラマチックに絵  
作りをするかというのがポイントだった。

### 実体験から見えてくる

#### リアルさというキーワード

**水島** 柳瀬君は室内を描くと設定画っぽい描  
き方になっちゃう、っていうのかな。アニメ  
ーターに判りやすく描いてもらうためには適  
しているんだけど、臨場感という部分では足  
りなかった。なにが一番臨場感を損ねちゃう  
かっていうと、カメラが室外に出ちゃうこと  
なんだよね。ある程度、広角レンズを意識し  
ているわりに、壁をぶち抜いて引いた絵にな  
ってしまっていた。この情景を見ているカメ  
ラがその空間の中に居るように描かれていな  
いことが問題だった。僕は3Dを使わないか  
らわからなかったんですけど、海老川君と話  
しをしていたら、広角レンズで画面の端がゆ  
がんだりする表現は、3Dにとって相当苦手  
なものらしい。だからフレームの一端が歪  
んで強烈になるところに、どうしても弱さが  
出てしまっていた。

**柳瀬** 3Dソフトで組むと、そういう部分は  
どうしてもおかしいと見えてくるんですよ。  
そこで整合性を取ろうとすると、どんどん引  
いた絵になってしまふ。

3Dのままでデジタル上でカメラを後ろ  
に引いているだけなので、フレームの端の部  
分には当然レンズ効果はないんですよ。今  
回はその状態をベースにして、レンズの歪み  
を加えてみる……ということをやっています。

**水島** 海老川君は、なるべく3Dは使わない  
派なんだけど、僕は便利だったら使えばいい  
派。結局、両方のいい部分をどうやって融合  
させるかなんだよね。今回、カメラを買って  
みて、実際にちよっと触っただけでも違いは  
出たんじゃない？

**柳瀬** たぶん、絵描きさんは感覚としてわか  
っていると思うんですよ。自分がいかに製  
図屋の出身かというのがよくわかった気がし  
ますね。

**水島** もともとゲームの3Dから入っている  
もんね。ただメカデザインのセンスがすごく  
あって、それを細かく提示するのは上手なん  
だよ。一方でイラストが描けないってわけじ  
やなくて、単に気づいてなかったっていうの  
かな？ 柳瀬君は最近、かっこいいイラストを  
描きたい！って気持ちが高まってきたんで、  
いい変化だなって思ってた。でもちよっと踏  
み込みが足らなかったから、「カメラ買おう  
よ！」って勧めたんだ（笑）。実際に体感し  
て覚えるほうが早いからね。

**柳瀬** 実際レンズを覗いてみると、たとえば  
ビルってこんなに歪むんだなっていうのが実  
感できた……という感じですね。とにかくカ  
メラを持ち歩いて、いろんな場所で撮影して  
みます。

**水島** アニメはかっちりとした絵を作るって  
いうよりも、気持ちのいい絵を作るのが前提  
になってくるからね。特にうまいアニメータ  
ーほど、そういう部分に関してきちっと考え  
て絵を描いている。

3Dをダイナミックに見せるっていうのは  
大変かもしれないけど、たとえば羽原信  
義さん。あの方は日本のアニメーションに  
おいて、3Dを効果的に見せるっていうこ  
とに大きな影響を与えた人だと思う。アニ  
メの『Zoids』がなんなに躍動感があっ  
てよく動いたのって、羽原さんが最初に「関  
節を外してください」っていった言葉がとて  
も大きかったらしいんだ。軸と関節を動かす  
だけじゃ、アニメの躍動感は出ない。関節を

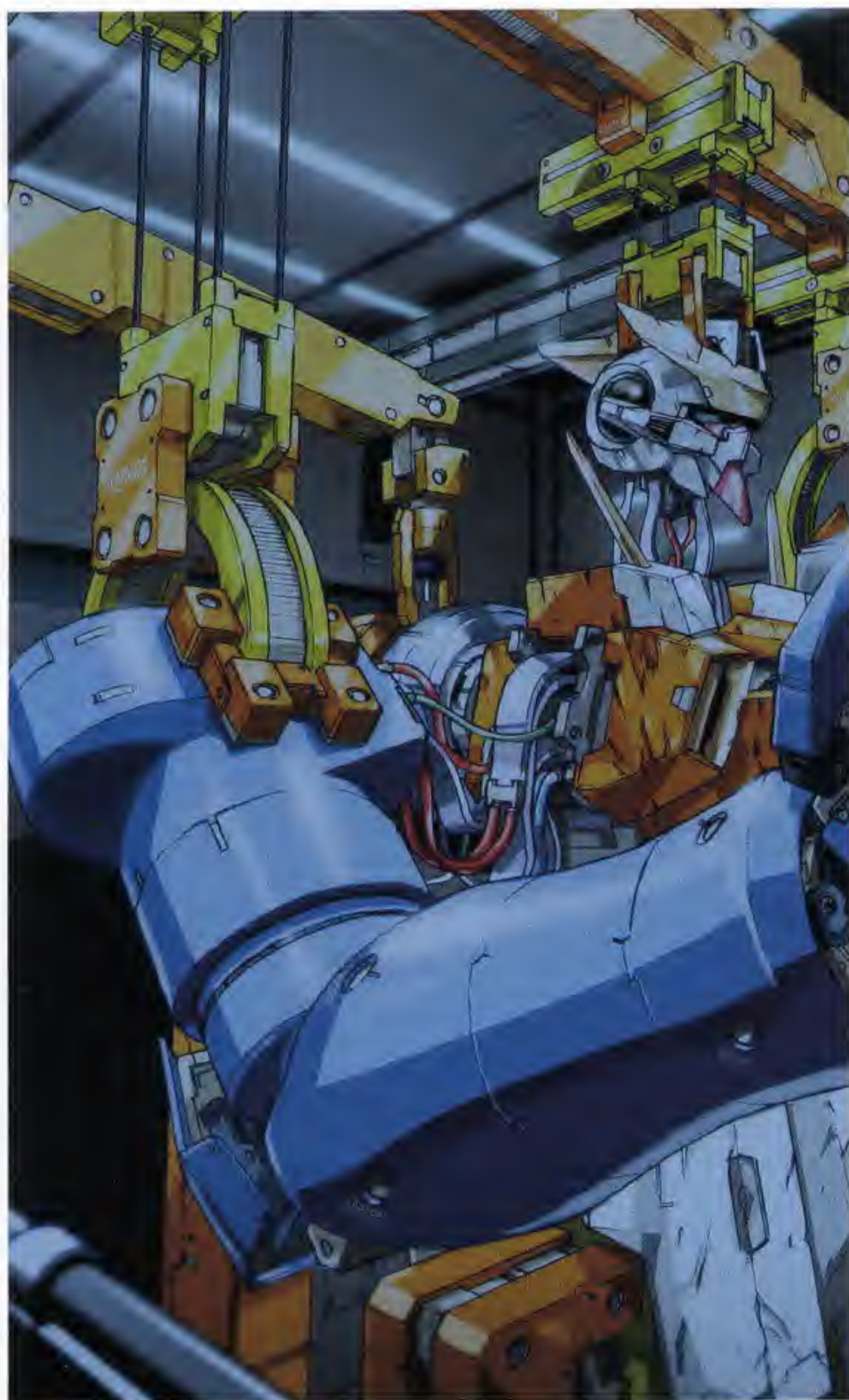
▶▶▶UPDATE:2010.06.16

## 連邦軍MS開発の隠された秘密

羽原信義(はばらのふよし)

XEBEC取締役。アニメーション監督、キャラクター  
&メカニックデザイナー、アニメーター。葦プロダク  
ション所属時に、『特装機兵ドルバック』(メカデザイ  
ン)、『超獣機神ダンクーガ』(作画監督)、『マシン  
ロボ クロノスの大逆襲』(キャラクターデザイン)な  
どの作品に参加。XEBEC設立に携わり、『蒼穹の  
ファフナー』(監督)など、多数の作品を手がける。





外すぐらい大胆な動きじゃないと、3Dの動きはアニメーションにかなわないってことなんだ。絵と動きの効果っていうのを羽原さんはとてもよく判っていて、モデルを崩すっていう3Dの既成概念をぶっ壊した最初の人だと思っよ。

**柳瀬** 他の3Dを使ったアニメでも、現在ではモデルを変形させることが普通に使われるようになってますよね。

**水島** ZOIDSの成果が、現在の日本のアニメにおける3Dに与えた影響は大きいと思うよ。

シチュエーションの根底に流れる  
ドラマ性とは？

**水島** 設定画というのはアニメーターや周囲の人に情報を伝えるためのツールだけど、そのディテールを使って緻密にイラストを仕上げる……っていう企画はなかなかないから、そういう意味で今回のイ

ラストはとても企画に合ったものといえるよね。『G-Rooms』のコンセプトに近い。

**柳瀬** もし『機動戦士ガンダム00N』で作ってもらったとしたら、ちょっと大変ですよ。

**水島** さすがに無理じゃない？（笑）。これは18mのモビルスーツがあつて、そこで広角レンズを使っているからこそういう絵になっているけど、ミニチュアに普通の広角レンズを使っても同じようにはならないでしょう。

もしこの絵を立体化するんだったら、レンズ効果を考えてモデルやパーツの縮尺を変えて、もともとパース感のある状態にして撮影しないといけないんじゃないかな。何度もシミュレーションしないといけないくて、かなり時間がかかると思うよ。

**柳瀬** そういふことができるカメラがあるんじゃないかな？ っと思っちゃうんですね。

**水島** マイクロスコープとかを使えばできるかもしれないけど……。それと解像度の問題も出てくると思う。イラストだからこそでき



るシチュエーション、というのが面白いんじゃないかな。今回のイラストは、背後にあるテーマを感じさせるシチュエーションになっていて、個人的にはすごく好きだね。

ただ、人からアイデアをもらっているから、そのあたりを今後がんばろうよ。柳瀬君はマンガとか小説とかたくさん読んでいるんだから、もっとドラマ性を想像できるようにすると思うな。もっとワクワクできるように……。いろんなものを違った視点で見えるようになって、やりたい方向性とか明確になってくると思うよ。

柳瀬 がんばります(笑)。

水島 でも『00』が終わっちゃったら、同じ現場で働く機会も少なくなっちゃうからね。もうチェックしてあげられないよ(笑)。

柳瀬 じゃあそのときはチェック料をお支払いします(笑)。

水島 ギャラが頂けるなら出張でチェックさせていただきます(笑)

柳瀬 今回は背景描いていて楽しかったので、今後はできるだけ多く室内のイラストに挑戦したいですね。そもそもゲームでやってた背景がロボットでも使えるっていうことで、アニメ業界に入れてもらった部分もありますから、背景は嫌いじゃないんです。

水島 でも本当にいい機会だと思う。実際、僕にも人生に何度かあったんだ、「ああ、そうなのか!」って気づく瞬間がね。たとえば、仲のいいアニメーターがポロツって言ってくれた一言がきつかけだとかね。漠然としていたことがつながる瞬間というか……。そういう自分が経験したことを、それを相手に与えられるといいなって思う部分はあるね。

## デザイナーなら最新のガジェットに触れるべし

水島 実は今回、柳瀬君にカメラを勧める際にカメラを調べていたら、もう短時間でズブズブとハマってしまって、自分でも買ってしま

まったんだ(笑)。ツイッターでちょっとつぶやいたら、EOS 5D Mark IIっていう一眼の名機をいろんな人が薦めてくれたんだけど、レンズが一本ついて32万円! とてもカミさんから許可が下りない(笑)。柳瀬君にだっただいたい15万円ぐらいので十分って話していたんだよね。

柳瀬 大幅に予算オーバーですね(笑)。

水島 散々迷っていたところに、ツイッターでEOS Kiss X4を勧めてくれる人がいたんだよ。実はその人って、RAM RIDER(ラムライダー)っていう凄いサウンドクリエイターで、ツイッターでフォロワーしていたんだけど、EOS Kiss X4がいいですよってリプライをくれて。更に、彼が撮ったムービーも見せてもらえて、それが素晴らしく良い感じで。もうこれは買えない! RAM RIDERに薦めてもらったんだし! って、決意して翌日には買ってしまった(笑)。

柳瀬 そういえば、iPhoneも監督に薦めてもらったんですね。

水島 iPhoneはデザイナーが持ってたほうがいいアイテムだからね。未来形ツールでしょう?

柳瀬 ちょっと目線変わりますよね。

水島 携帯とは一線を画すものだよな。実際に300年とか400年後に未来に、携帯電話はもっと進化していると思うけど、最新の技術を使ったものって、アイデアの源になるからね。可能なら実際に触って使ってみたほうがいい。実はデザイナー陣でiPhoneを最初に使ったのは寺さんなんだよ。彼は普通の携帯は電話の延長線ってことであまり興味がなかったみたいだけど、iPhoneは真っ先に入手していた。メカツールとして魅力的なんだよね。そういう部分がデザイナー魂なんだなと思う。

水島 で、今回はその寺さんだけでなく、リクエストするところかもう絵が上がつている(笑)。まったくリクエストを聞く気がな

# 連邦軍MS開発の隠された秘密



## ガンダムキュリオス

高速戦闘を重視し、変形機構を備えたガンダム。飛行形態への変形によって、西暦2307年当時のMSの中では、突出した機動性を獲得した。機動性を優先したためか他のガンダムに比べ若干火力は低下したが、高速戦闘能力は抜きん出ている。また攻撃面では、オプションのテールユニットを搭載することにより、様々なミッションに対応できる。国連軍との最終決戦「フォーリン・エンジェルス」では、攻撃力と機動性を底上げするテールブースターを搭載し、完成度を高めている。同作戦ではジンス部隊との激戦ののち、オリジナルのGNドライブを放出、被弾した機体とマイスターは、人革連に回収された。



い！ まあ、もともとこの企画を始めるにあたって、寺さんと福地さんには描きたいシーンがあつて、それを描いてくれるという感じだからね。

**柳瀬** ラフを見せてもらったんですが、正直さすがだなあと思います。特にアニメーター出身ということで、キャラクターもきつちりと描かれていますし。

でも寺岡さんがどのような経歴を経て、あのようなデザイナーになられたのか謎な部分がありますね。次回は、寺岡さんという人物そのものについてお聞きしたいです。

**水島** まあ本人が語ってくればね。「やだ」の一言で終わってしまうかもしれないな……。

(文・河合宏之)





寺さんくらいだよ、本当の意味で  
スナツプみたいな絵を描くのはさ(水島)



イラスト／寺岡賢司

## ▶▶▶UPDATE:2010.07.16 極寒の海に潜航せよ

偵察任務に向け、北極海に  
発進する水中用モビルアーマー

**水島** 予告どおりの地味路線ってことで、今回はゲリラが使っていた水中用モビルアーマー、シユウエザアイだね。

**寺岡** まずはあまり目立っていないメカに光を当てたかったからね。今回は、水中用モビルアーマーの通常の任務というのがテーマ。実はこういう小さな軍港の片隅から、指令を受けて発進していく。おそらくどこかの軍港や戦艦に貼りつく目的で、偵察行動に発進するイメージ。

**水島** ここから直接潜って出撃するってことだね。

**寺岡** 3機で組むというのが人革連のパターンだから、この機体の僚機は、すでに潜航しているはずなんだ。

**水島** この場所は北極かな？ 水中用モビルアーマーが行動するのは、だいたいのエリアになるんだろう。

**寺岡** ヨーロッパではイギリス、カナダからアメリカを警戒するんだろうね。他にも人革連の軌道エレベーターは海上にあるから、その付近に配備されている潜水艦軍もいるはず。イラストの部隊は北極海潜水艦軍っていうイメージで、軌道エレベーター潜水艦軍はこれより規模が3倍ぐらい大きいと思うな。この機体は攻撃型だけど、当然戦略型も存在したと思う。たとえば弾道ミサイルを積んだ、もっと巨大なモビルアーマーがいたんだろうね。

**水島** ファーストシーズンの第8話(「無差別報復」)で登場したときは、船の中から出現したよね。

**寺岡** あれはゲリラが使っていたということとで非正規な活動だった。船に積むというのは水中用モビルアーマー本来の姿じゃないんだよね。

**水島** ちょっとユーモラスだったなあ。

**寺岡** 僕のデザインのせいもあるんだよ(笑)。顎が開いたり、手が長かったりさ。





**水島** 「これどうやって戦うの？」って聞いたら、「手で引き込んで顎でガチンだよ」って言ったでしょ？ でも顎でかみつく前に、手をソードで斬られそうだなって思った（笑）。

**寺岡** だから切られやすいように細くしてあるんだって（笑）。だいたいさ、水中で魚雷を使って戦わずに、組みつくところがかわいいからね。

**水島** そうそう、だから組みついて、魚雷を撃つっていうコンテに変えたんだっけ。

**寺岡** 本来はモビルスーツ戦用じゃないからね。このモビルアーマーは対艦用。海上艦艇への警戒や護衛といった任務も含まれる。一番辛い任務は、敵の軍港の前で1週間ずっと待っていること（笑）。こんな氷の張った海の中でね。今は衛星があるから、そういう任務も減ってきているらしいけど、相変わらずアメリカはやっているみたいだね。

**水島** 潜水艦乗りたくないなあ……。

**寺岡** 結構寒いみたいだね。断熱はしてあるけど、沁みるように寒いつて（笑）。潜水艦自体が、熱や音を発しちゃいけないものだからね。

**水島** 1週間、あの狭いコクピットに立ちっぱなしか。明らかにエコノミー症候群になるなあ。

**寺岡** きっとバイザーは脱げないだろうね。現実がわかつちゃうから。

**水島** 人を部品のように扱うところは、さすが人革連。

**寺岡** だから待機中はずっとネットに接続して遊んでいるだろうね。トイレはチューブで済ましちゃうだろうし。寝るときは薬で強制的に眠らせる。だからみんな、モビルスーツに乗るのがいいなって思っただよ。

**水島** 搭乗時間が短いもんね。最後はみんなモビルスーツに乗りたいう気持ちもわかる。そりゃセルゲイもジンクスに乗って「これはいいものだ」っていうよね（笑）。

**寺岡** 広いし、ちゃんと椅子があるしね



(笑)。

**水島** あれは副監督の角田君が、セルゲイになにかを言わせたくて考えたんだけど、結局「これはいいものだ」しか思いつかなかったんだ(笑)。石塚運昇さんの声で「いいものだ」って言えば、いいものに聞こえるよってことで採用した(笑)。

**寺岡** まあ、モビルアーマー乗りもモビルスーツ乗りも任務はキツイけど、給料は相当いいと思うよ。

**水島** モビルアーマー乗りも給料はいいの？

**寺岡** 一般兵よりは圧倒的にいい。モビルスーツは危険手当を10倍ぐらいもらえるだろうけど、水中モビルアーマー乗りも5倍ぐらいもらえる。奥さんもううれしいよね。夫が帰ってこないで給料はいい。任務の内容は言えないけど、水中モビルアーマー乗りだつて自慢はできるだろうね。でもみんな、心の中では「絶対乗りたくない！」って思っているだろうけど(笑)。

## 過酷な

### 人革連パイロットの実情

**水島** 人革連側のコクピット描写は、「パイロットがヘルメットをかぶると無個性になる」「だれでもパイロットになってしまふ」というコンセプトがあつて、顔を見せないデザインに挑戦してみたんだよね。でも実際にやってみたら、本当に誰か分からなくなつてしまつた(笑)。バイザーの中から目だけが見える……っていう描き方をやってみただけど、演出的に気をつけないと、ただ透けているだけに見えてしまつたんだ。

**寺岡** でも挑戦したことの意味はあつたよね。演出も作画も苦勞して、暗くて狭いコクピットや、顔が見えないバイザーに挑戦したんだからね。

**水島** お褒めいただきありがとうございます(笑)。監督としては、若干心残りの部分があるんだけどね。こたわつてやつてはみた

んだけど、あまり波及はしなかった。結局それは個人のこだわりで、作品のこだわりとはちよつと違うのかなつて思つた。

**寺岡** 本当にできるんだつたら、『ボトムズ』みたいにやりたいよね。

**水島** 人革連は『ボトムズ』に近いでしょ。キリコのゴーグルは、まさにこの系統だと思う。たださすがにピーリスはできなかったな。でも将来的にジンクスが出るのが分かつていたから、タオツーのピーリスだけ、ヘルメットを変えても不自然ではないと思えたんだよね。

**寺岡** 旧式機とガンダムの際にすごく幅があつて、タオツー、ジンクス、アヘッドと入れることができたからね。最初のコクピットを従来のガンダム風に寄せていたら、あまりバリエーションが出せなかったのかもしれない。**水島** それに関しては寺さんも福地君も、全然ガンダムに寄せるつもりはなかったでしょ(笑)。

**寺岡** コクピットでいえば、ガンダムつて30年の歴史があるでしょ。実際には狭くても、ある程度は広く作画されてきたという歴史がある。そういう常識を変えてしまふわけだから、意識の共有が一番難しかっただろうね。

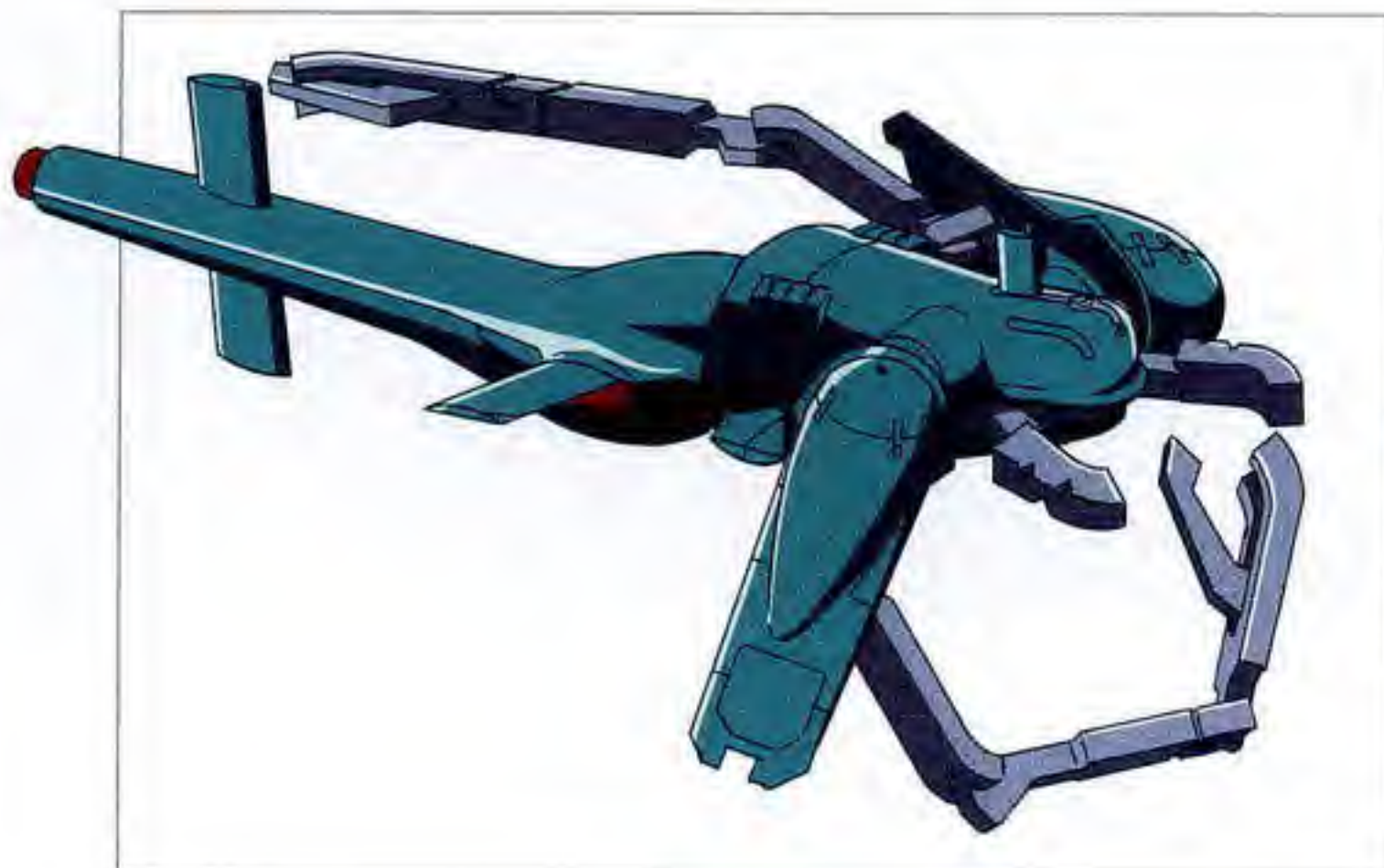
**水島** テイエレンあたりは、カメラの入り方を固定しても面白かったかもしれない。ただ演出の範疇から逸れてしまう部分があつたからね。これは全部、自分でコンテを描かないと徹底できないなつて思つた。でも心意気は何とか活かそうと思つてね。

**寺岡** まあ僕らは好き勝手やつたんだけどね(笑)。

**水島** まあ寺さんと福地君に関しては、今までの作品が手をつけなかった細かい部分まで設定して、それぞれの勢力の違いをきっちり出そうとお願いしていたからね。でも、ちよつと使いきれなかったのが残念だった。

**寺岡** ちゃんと土台にはなつたよね。あれだけ作り込んであるからこそ、こういう絵が描けるといふ面白さもあるんだよ。

## ▶▶▶UPDATE:2010.07.16 極寒の海に潜航せよ



### MAJ-03 シュエザアイ

人革連が開発した水中用モビルアーマー。武装は魚雷発射管をはじめ、大型アームや頭部には顎のような格闘用武器が備えられている。西暦2307年時点ではすでに旧式となっており、テロ組織が活動に用いるケースも見られた。スコットランド沖では、テロ組織ラ・イデンラがソレストアルビーイングの追跡を逃れるために使用したが、エクシアとの交戦で敗れ去っている。



アニメーターというバックボーンが世界観を鮮やかに描き出す

**水島** 今回も地味路線だけど、ティエレンとかが描いてみようと思わないの？

**寺岡** 3巡目がティエレン、4巡目があればアンプだね。まだ描いてないのがたくさんあるからなあ。

**水島** アヘッドもイラストって設定画以外はないんだよね。どこかの媒体で、アヘッドの版權イラストを発注してくれないかな。

**寺岡** まずはモビルアーマーを描いてあげないかね。宇宙用とか空用も描きたいんだけどあと2年ぐらい続けられれば描けるかな(笑)。まあ派手路線は、みんなが描いてくれるからさ。海老川君も柳瀬君も地味路線を狙いつつも、やっぱり結構かつこいいでしょ？

**水島** 寺さんぐらいだよ、本当の意味でスナップみたいな絵を描くのはさ。

**寺岡** これは反対側のキャットウォークに人革連のカメラマンがいて、撮影しているというイメージなんだよね。

**水島** もともとアニメーターだから、レイアウトはうまいんだよね。

**寺岡** でもレイアウトは、もともと絵コンテ

があるから。なにもないところから作るのは、さすがに大変だよ。

**水島** 絵コンテ描いてって言ったら、すごくイヤがついていたもんね。

**寺岡** 芝居とか段取りとか、すごく大変でしょ？言葉にすればほんの5分で終わるけど、描いたら何時間もかかる。

**水島** それが面白いのになあ……。

**寺岡** まあ人それぞれ。自分に演出は絶対無理だよ。こういうイラストが一番気楽なんだ。設定も他の人が描くことを考えて、わかりやすさとか見やすさを気にしているけど、イラストは見えていないところは描かなくてもいいし、考えなくてもいい。

**水島** でも、描きたいアイデアを持っているのが素晴らしい。寺さんは自分の中で、どういう世界で運用されているのかを考えて設定しているからね。だからそういう意味では、この企画に一番合っているんだよね。

**寺岡** でも地味過ぎて売れない(笑)。

**水島** でもそれが寺さんらしいと思うんですよ。自分の趣味大爆発がやりたいんだろうな(笑)。

**寺岡** 派手でかつこいい絵は、みんなに任せます。





## なぜアニメーターからデザイナーへ転身したのか？

**水島** 寺さんが設定を始めたところから付き合いがあるから、その変遷がもしろいんだよね。たとえば僕の初監督作品である『ジェネレーターガウル』で美術デザインをやったもったんだけど、寺さんの設定は奥のパーツが歪んでいるような独特の感覚があった。演出からは距離感が分らないって質問が来たけど、寺さんは「そんなのは雰囲気いい」って返したんだよね。正確な値にするとむしろ難しくなって、ルーズさがなくなってしまう。

**寺岡** 今のアニメ業界は、まさにその厳しい部分に立っているよね。正確な3Dで設定が作られることによって、アニメーターに緻密さが求められるようになった。それはアニメーションの楽しさを減らしている部分もあるんだ。昔のアニメは、5歩100mなんて言葉もあったもんね(笑)。100mを5歩で走るなんてあり得ないんだけど、そういうルーズさがアニメのおもしろさだった。いいとは言わないけど、悪くはないよね。

**水島** そのルーズさを使い分けできたらおもしろいんだけどね。3Dをルーズにやってくれといっても、基本的にできないから。

まあ3Dにしても、プログラムで簡単にできるわけじゃないしね。最終的には人の手で全部微調整しないといけないから。結局アニメーションは、どこまでいってもマンパワーが必要ってことになるのかな。

**寺岡** アニメーションは感覚が物を言う世界。だから3Dもアニメーションになったときには、感覚が必要になるんだよね。

**水島** そうだね。3Dアニメーターも作画で培ってきたようなセンスをもっていないと、作画のアニメーションにかなわない。ただ3Dも「大量のものを描く」とか、得意な分野があつて、そこにおいては圧倒的なんだけど。まあアニメーションが進化していく過程で、

いろいろハイブリッドになっているよね。寺さんと知り合ったころは、まだ普通にフィルムで撮っていたからなあ。

そういえば前回の柳瀬君からの質問なんだけど、寺さんはどんな経緯でデザイナーを目指したの？ 『スレイヤーズ』で知り合ったときは、すでにデザイナーだったよね。

**寺岡** その前に『銀河戦国群雄伝ライ』でメカデザインをやっていたからね。そのあとに『スレイヤーズ』でモンスターデザイン、そのあとはA-Cでもメカデザインをやらせてもらって……。

アニメーター時代から「デザインをやりたいです」って、いろんな人に絵を見せていて、たまたま『ライ』でチャンスが来たって感じかなあ。そこから、メカデザイン、モンスターデザイン、あとは美術設定でもメカっぽいものは描かせてもらって。

**水島** あの時代は過渡期だったよね。寺さんは、アニメーターが美術デザインを描き始めた草分け的な存在だったんじゃないかな？

**寺岡** 当時はそういう人はいっぱいいたよね。でもみんなアニメーターに戻ってしまった。僕なんかはデザインのほうが好きだから残っちゃったけど。

**水島** 特に当時のA-Cは、チャンスが多かったよね。とんがった人も多かったし、社内の人間で分業することも当たり前で、主張がしやすいんじゃないかな。

**寺岡** もともとA-Cは、そういう伝統があったからね。ただ、やりたいって本人が訴えないとダメだね。そして、やるっていう段階で準備ができていないとダメ。これから準備しますじゃ、もう仕事がなくなる。すぐできるような体制を取っておかないとね。

『ライ』のときは、いきなり1年もの作品だったけど、自分でもよくできたなと思うよ(笑)。

**水島** まあ言ってしまうえば、特殊なり方ではないよね。

**寺岡** ないね(笑)。なる人はたくさんいた。

▶▶▶UPDATE:2010.07.16

## 極寒の海に潜航せよ

### 初登場シーン



ファーストシーズン 第8話



でも続ける人はあまりいなかった。  
**水島** メカデザイナーを目指す前からメカ好きだったでしょ？ やっぱミリタリーが好きだった？

**寺岡** ミリタリーっていうよりは、子供のころからブルドーザーやトラックとかが好きだったかな。指先が器用じゃなかったから本物のメカは諦めて、絵描きになったんだ。

ミリタリーはすごく特殊で、戦争に特化しているから記号的にわかりやすい。でも通常のインダストリアルデザインは、制約が多くて面白いデザインができるんだよね。携帯電話や車は、使いやすさとか価格とかいろいろ考えることがあるでしょ？ そういう意味では、一般の工業製品好きから入ったのが自分の強みかなって思う。

**水島** 『00』でも陣営ごとに、車や携帯電話を描いてもらったよね。こうしてデザインを振り返ってみると、寺さんが人革連でよかったなっと思う。寺さんには、最初ユニオンのデザインを担当してもらおうと思っていたんだよね。ユニオンはSFっぽいイメージで考えていて、寺さんがA-C時代に描いていた流線型のSFっぽいメカが合うんじゃないかって思っていたんだよ。

以前に『デュアル！』などで描いていたメカの途中経過のラフ画を見せてもらっていて、それがとてもおもしろいデザインだったんだよね。

**寺岡** でもね、自分のデザインは曲線が増えれば増えるほどSF方面に行ってしまう。だからガンダムよりSFっぽい、異質なものになるんじゃないかと思ってね。それなら戦車のほうがいいなって。

**水島** 逆に福地君には、実際にある物をデザインしてもらおう仕事で知り合っていたから、現代の延長線上にある地に足がついたメカをお願いしようと思っていた。でも寺さんと福地君に「どっちの勢力をやりたい？」って聞いたら、まったく逆だったんだよね。それなら本人同士が、今やりたいものを優先したほ

うがいいかなと思って、現在の形になった。結果として、それぞれのやりたいことが、ガッチリはまったっていうことかな。

**水島** 次回は鷲尾君か。「次は描いていいよ」って言うっちゃったからなあ……。まあ企画のコンセプトに合った、カッコいい絵を描いてもらえるとうれしいかな。きわどい絵にはしないだね。

**寺岡** それは無理でしょ。

**水島** え、無理なの？

**寺岡** 愛があるから無理だよ。エッチな絵に期待します！

**水島** エッチって言うなー！（笑）。

（文・河合宏之）





鷲尾君が持つ、様々なイラストの方向性の中から、  
キャラクターへの愛が溢れ出たと思ってもらえるといいかな(水島)



イラスト／鷲尾直広

## ▶▶▶UPDATE:2010.08.19 スローネ艦より補給物資が到着!

地上で待つネーナたちに  
待望の補給物資が届く

**水島** 今回は鷲尾君の2回目ということで、あえて空気を読むか、それとも空気を読まずに外してくるか、どっちなのかなって考えていたんだけど……(第4回参照)。これほど直球でネーナのイラストを描いてくるとは(笑)。

**鷲尾** 一応、今回はスローネ艦がメインという事で……。

**水島** いやいや、どう見てもスローネ艦が小さいでしょ!(笑)

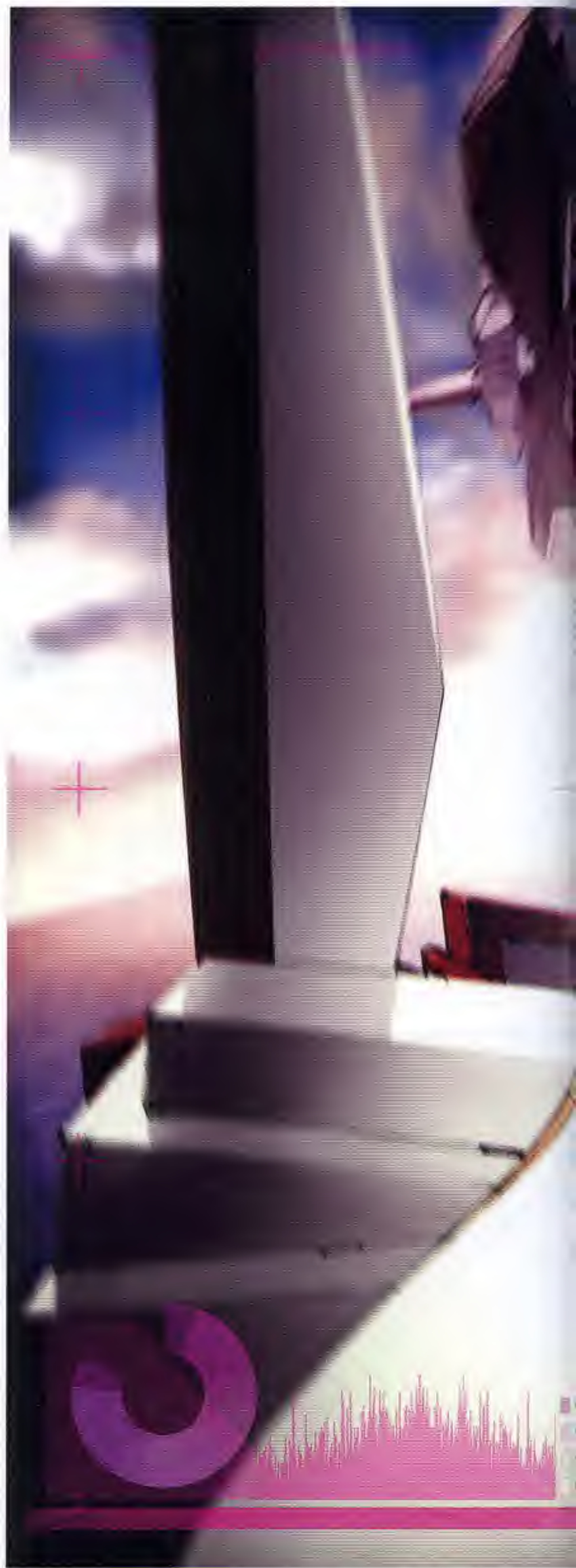
**鷲尾** シチュエーション的には、スローネ艦による補給直前の1シーンです。トリニティって山の中に基地があるぐらいで、支援設備が少ないのかな?という印象でした。そこでスローネを大気圏内で使ったらどうかと思います。SF設定の千葉(智宏)さんにお聞きしたら「使えるんじゃない?」という答えをいただいたもので、描いてみたんです。着陸はできないけど、着水はできる……というイメージですね。

**水島** スローネ艦を最初に見たとき、実に鷲尾君らしいメカがきた!と思ったんだ。スローネやアルケーは最初から立体化する前提だったから、パーツの構成などにも気を使ってもらったんだけど、スローネ艦は立体化の予定がなかったからね。そういう意味では、もともと鷲尾君らしさが残っているメカといえるかもしれない。

**鷲尾** それでもガンダムということで、パーツ構成とかはそんなに無茶はしていないと思うんですよ。たとえば『蒼穹のファフナー』などは、自分で描いていても無茶したなあと思いましたから……。

**水島** でも、コンテナが3つあって、ガンダムが収納できて、プロレマイオスと違う方向性という発注で、このスローネ艦のデザインが上がってきているからすごいよね。最初は「どっちが前なんだ?」って悩んだんだよ





(笑)。本当はファーストシーズンの段階で、艦船は全部3Dにしようっていう話だったんだけど、トリニティ艦まで手が回らなくてセルになったんだっけ。

**鷺尾** セカンドシーズンからはCGでしたよね。それで密度を上げるために、線を増やしたんです。

**水島** いずれにしても、この構造だと大気圏突入も大変そうじゃない？

**鷺尾** でもGN粒子があれば、Gも打ち消せますよね？

**水島** GN粒子は反重力装置じゃないから(笑)！しかも疑似太陽炉だからね。無駄遣いができないから、そういう意味で突入したは良いけど再び宇宙に上がるのが大変だ。まあ厳密には、スローネ艦は宇宙船という扱いなんだけどもね。プロトレイオスですら、あれほど苦労して宇宙へ出るわけだから。

**鷺尾** そうですね。正直、大気圏内で使うことは全然考えていませんでした(笑)。まあ使えないことはないだろうと。途中で降下して、物資を落としていくぐらいならできそうですよね。でも、ここまで降りちゃダメかもしれませんね。

**水島** もう海面が見えているからなあ(笑)。千葉さんも鷺尾君からうまく言質を取られたって感じだよな。まあ鷺尾君の描きたい絵はわかっていたし、空に映えるスローネ艦というのも面白いので、対談の中の趣旨を語ってもらえればいいかな

#### イラストとしての面白さから 構図を導き出す

**鷺尾** 視点としては、ハロが見ているというイメージですね。

**水島** そうだったね。ハロの視点っていうことを意識してもらうために、ラフの段階で「モニターカットにしたら？」っていう話をしたんだ。

**鷺尾** ちょっとハロが見ているカメラという



設定だと、若干画像が荒い感じになっちゃったかもしれないです。

**水島** まあ300年後のカメラっていうことを考えると、画像の荒さという方向性はあまり合わないかもしれないね。あとはモニターの情報を増やすとか。本当はフィルターをもう1枚かませると雰囲気が出るんだけど、そうするとネーナが見えづらくなっちゃうんだよね？

**鷲尾** そうなんです。やりすぎると、ネーナが見えづらくなってしまうんで(笑)。

**水島** 最初はドライの頭に上にいるっていうことにも気がつかなかったよ(笑)。このほかにもレイアウトは考えたの？

**鷲尾** 今まで描いていない角度から探してみ、このレイアウトになりました。とにかくネーナのお尻と胸と顔が全部見えないといけないと思いついて。あとは前回が宇宙だったんで、今回は地上を選びました。

**水島** そこがイラストレーターの発想だね。メカの用途っていう攻め方じゃなくて、イラストの見せ方を第一に考えて、そこからシチュエーションを選び、なおかつ自分がデザインしているメカの設定を覆す愛(笑)。しかも鷲尾君はキャラだけじゃなくて、ハードなメカイラストも描けるからね。鷲尾君がもつ様々なイラストの方向性の中から、キャラクターへの愛が溢れ出たと思ってもらえるといいかな。

**鷲尾** メカの良さを見せる企画だったということも忘れていました……。

**水島** どこまで天然なんだキミは(笑)。

**鷲尾** とにかく描くだろうなって思う方がいたら、描いたほうがいいなと思いついて(笑)。

**水島** 「きつと鷲尾さんはネーナを描くに違いない」って期待してくれているファンに対して答えを出すのは大事だし、その上でハロが見ている絵っていう僕のリクエストを満たしてくれている。さらに鷲尾君はネーナをすごく気に入ってくれたから、こういうオフィ

シャルな場で彼女のイラストを描くこともいい機会だった。G・ROOMSというメカ企画ではあるけど、各々の好きなものを描くというのも、大事なところだと思うんだ。まあどこまでがギリギリでセーフなのか、アウトなのかを判断するリトマス試験紙的なイラストかもしれないね(笑)。

#### ガデラーザは 人革連+アルケー+イノベイド

**水島** 鷲尾君には劇場版でもガデラーザを担当してもらっているんだけど、最初はかなり未来的なデザインだったね。

**鷲尾** 初期に描いたラフから、かなり変わりましたね。

**水島** 最初に方向性を決めてしまうとデザイナーの自由度が損なわれるし、本人のカラーが薄まってしまうので、初期ではあまり制約は設けないようにしているからね。まず1度ラフを見せてもらって、こちらで意見をまとめて鷲尾君に伝えただけ。

基本的には元人革連のチームがメインになって、イノベイドの技術を積極的に取り込んだ機体であること。鷲尾君がデザインしているということ、その下敷きにスローネやアルケーの技術があると面白いよねっていうイメージ。他のモビルアーマーのイメージも盛り込む……っていう話もしたかな？ ただ取り立てて形状とかニュアンスに、アルケーやスローネの方向性を盛り込むわけじゃないけど、そうすることによって鷲尾君らしさがいまぐ盛り返るんじゃないかと思ったんだよね。

**鷲尾** 悩んでいるよりも、とりあえずはラフを書いて、どんな方向性を探ったほうが早かったですね。描いては意見をもらうという感じで。

**水島** 人革連だから、寺さん(寺岡賢司氏)的なラインは意識した？

**鷲尾** あまり意識しませんでした。ただ初期



## スローネ艦より補給物資が到着!

▶▶▶UPDATE:2010.08.19



### トリニティ艦

ソレスタルビーイングのトリニティチームの宇宙における母艦。疑似GNドライブを動力源とする。ガンダム搭載用として3つのコンテナを搭載するなど、モビルスーツ運用艦としてブトレマイオスと近い構造を持つ。また、艦中央部には主砲が装備されている。トリニティが地球へ降下してから、その行方は定かではなかったが、のちに王留美の管理下にあったことが明らかになっている。



の段階から、徐々に人革連を意識した塊っぽいデザインにしていっていいですね。あとは曲線を使いすぎないとか、全体的にパーツ構成が洗練されすぎないように気をつけました。色に関しては、もうちょっと変な色にしたかったんですね。

**水島** いくつかカラーを出してもらったんだよね。基本的には、スローネ、アルケー、アヘッドといった機体から色味を調整して、どの勢力の後継機かわかるように色を決めていったんだよね。パイロットスーツもそれと同じ理由。新しい勢力に見えてしまっても困るし、初見の人にはちょっと悪っぽい雰囲気を与えたいと思ったんだよね。

**鷲尾** 本当は、羽の部分や後部のパーツを、一部クリアパーツにしようと考えていたんですよ。

**水島** クリアは厳しいな(笑)。一部クリアパーツの表現は半透明処理でやっているんだけど、全体的には通常の塗り表現で対処しているんだ。半透明処理は手間とコストがかかるからね。出番も少なくあまり動いてなければ豪華に半透明処理でもいいんだけど、ガデラーザは激しく動くシーンもあるからね。

CGという方向性も考えたんだけど、やっぱり『00』は手描きのメカが売りだからね。あとは設定的にも未来的過ぎるという部分も含めて、今回は違う方向性にもなったんだ。

ああ、だけど3Dモデルも作製はしていて、大変なカットの作画のガイドとして使っていたりするんだよ。それとガデラーザが艦に係留されているシーンなどは、3Dをさらにデイトールアップして使っているし。

実は300mを超える巨大モビルアーマー!?

**鷲尾** 思っていたほど、未来じゃなかったんですよ。

**水島** だから2年後ですって(笑)。一応、

デザイナーが投げってくれたアイディアは、単純に技術的に可能かどうかという部分と、表現がどう見えるかを検証するんだけど、鷲尾君のデザインには想像以上に未来的な要素が入っていたんだよね。

ちょうどデザインが上がってきたとき、SF設定の寺さんがスタジオに來たから、「どう思う?」って聞いたら「未来だねえ」っていう意見だった(笑)。そこで、若干バランスをとってもらって、今の形に落ち着いたんだ。

**鷲尾** 今回はガンダムも2年後を意識されていますよね。

**水島** ガンダムでもフレームを共用しているからあまり変わらない……っていうスタンスだったんだけど、物語上の要請もあるし、外観も変えていかないと商品力も弱くなるからね。最初はしつこく2年後っていうことを意識してもらったんだけど、あまりうるさくいうてもしょうがないかなとも思ったんだ。ただフレームは共用で、なるべく近いものに見えるようには意識してもらって。同じフレームでも一部のパーツを延長した……という理由付けを前提に、脚を伸ばしたり、バランスが変わったりしてもいいっていう話はしたかな。あまり2年後にこだわってリメイクを増やすよりは、カッコいい方向を伸ばそうという方向に調整していったね。

ガデラーザも最初に苦労した部分はあったけど、結果としてとてもお得な機体になっているよね。見どころが多いから、ぜひ劇場で注目してほしいな。あとは商品が出るとうれしいんだけど(笑)。レグナントよりもだいぶ大きいけど、ロボット魂で出してくれないかな?

**鷲尾** 300mもありますからね……。

**水島** 映像で見ると、そんなに大きくは感じられないかもね。単体で戦うシーンが多いから、逆に小さく見える面があるかもしれない。もともと設定面というよりは、絵面から大きさを考えているからね。

**鷲尾** 打ち合わせで、モビルスーツと対比してガデラーザはこれぐらい……っていうサイズのまま大きく決めたら、300mを超えてしまいましたからね(笑)。

**水島** まあ戦艦とモビルスーツの対比だと思ってもらえるといいかもしれない。プロレマイオスが250mぐらいだから、サイズ的には近いよね。モビルアーマー1体で大部隊と対等に勝負できる、一騎当千の機体、ということ考えると、これぐらいの大きさがいいイメージなんだよね。ファング自体がモビルスーツ並の大きさと性能で。まあ作っているうちに大きくなってしまったということ(笑)。ちゃんとした設定は、後付けで人革連の寺さんに考えてもらおう(笑)。

次回で連載自体が一区切りということで、海老川君に描いてもらうみたいだね。鷲尾君的には、どんなイラストが見てみたい?

**鷲尾** 海老川さんは、僕が苦手なエフェクトが得意な方です。絵自体も楽しみですが、どんな効果を使われるのかも見たいですね。

**水島** それはすごく凝ったイラストが見たいってことだね(笑)! 海老川君はモニターグラフィックでも有名だから、そのあたりも活かしてもらうといいかな。最後ですから、盛りだくさんでお願いします!

(文・河合宏之)

## GNMA-Y0002V ガデラーザ

純粹種のイノベーター専用に開発された大型モビルアーマー。将来的に出現が予測される純粹種のイノベーターを戦力として活用するため、各種実験的な装備を搭載していることが特徴。そのため、これまでの兵器からは装備や性能も大きく異なっている。現在、連邦軍に在籍するイノベーターはデカルト・シャーマンのみであり、実質的に彼の専用機となっている。





海老川君はホビー好きっていう部分がデザインに活かされていて  
なおかつわかりやすいからね。しかもそれがギミックとして活かされている(水島)



イラスト／海老川兼武

▶▶▶UPDATE:2010.09.21

## ELS来襲、ソレスタルビーイング号SOS

宇宙船ソレスタルビーイング内に群がる  
地球外変異性金属体

**水島** いやいよG・ROOMSも最終回。今回はぜひ劇場版を観てから読んでもほしいね。

**海老川** ちょうど公開時期ということで、劇場版のネタがいいなと思っていて。ジンクスIVに擬態したELSが、ソレスタルビーイング号の内部に群がってくる様子を、カメラが捉えたシチュエーションにしました。前回の水島監督と鷲尾さんとの対談で、エフェクトやモニターの要素をてんこ盛りにして欲しいというリクエストをいただいたので(笑)、このあたりが落ち着きどころかなど。

**水島** いかにも海老川君らしいチョイスだね。

**海老川** 本当は最終回ということで、ガンダム系のクアンタにしようかとも思ったんですが(笑)。前回(第8回)のダブルオーライザーのほうが最終回っぽいですよ。本当はもうちょっとG・ROOMSが続くと思っていたので、ガンダム系はもつと後にしようと思っていたんです。

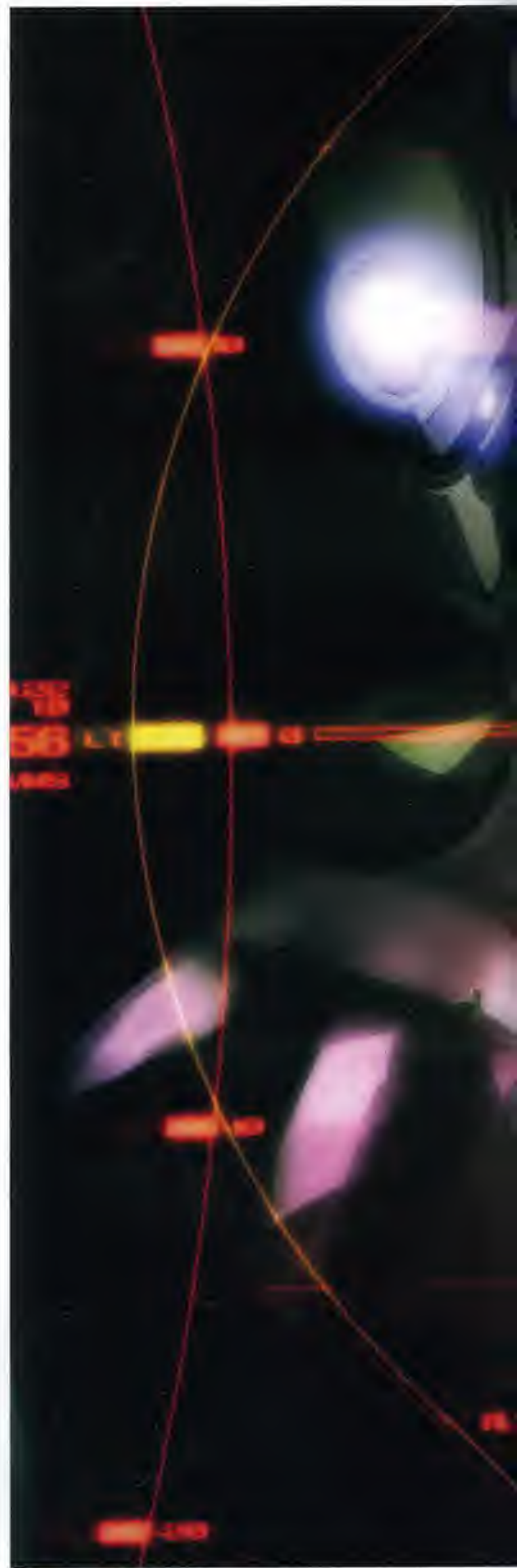
**水島** たぶん、今後も描ける機会が来ると思うから、あまり最終回を意識した絵じゃなくていいんじゃないかな? それにしてもELS ジンクスかよ! っていう気はするなあ(笑)。まあエイリアン好きの海老川君らしいよね。

**海老川** 個人的にはジンクスも描きたかったんで、全部の要素を満たすのはこれかなと思っていて(笑)。実はELSのデザインもやってみたかったんですけど、たぶんエイリアンとかベタベタなデザインになっていたと思います。

**水島** ELS自体は、SF考証も合わせて寺さん(寺岡賢司氏)だからね。まあキミの場合、描きたいっていても、担当した仕事が終わらなかっただろう(笑)。

**海老川** ええ(笑)。でも、寺岡さんの描かれたELSはとても独創的な形状ですごいで





すよね。

**水島** それは寺さんをお願いする以上、ある程度想定していた部分だからね。しかも「3Dだよ」っていったら、ちゃんと考えた形にしてくれる。もともとMS対MSという図式はガンダムでは必須の要素だから、ELSがMSに擬態することは外せなかった。じゃあMSに擬態するんだったら、どんな組成の生命体になるんだろうと考えたとき、同じ金属系だろうと。そこからなるべく生物学的ではない、無機質でオブジェみたいなデザインが導き出されたんだ。

そんなオブジェみたいな存在が自らの意思で人型に変わるっていうことは、ELSが「相手を理解していますよ」っていう主張なんだ。それを明確にする意味でも、ELSがMSに擬態するっていうのは重要な要素になっている。でもよく見ると、ディテールが違ったりするんだよね（笑）。

**海老川** ELS ジンクスは、中谷誠一さんのデザインなんですよね。

**水島** そうだったね。ジンクスと変化をつけたいと提案があったんだ。擬態の度合いにもよるけど、大きく形状は変えられないので、抑えた方向性で変化をつけてもらって。

**海老川** 面白いですよ。完全に擬態していない部分は、細かいディテールが埋まっていたり、内側のディテールを模倣しきれなくて結晶体になっていたり。

**水島** ほかにも全体的に丸くなっているよね。ジンクスとELS ジンクスが戦うと判別しづらいと思ったけど、紫色の粒子を噴出しているから見分けがつくかな？ 実は当初、全体をグレーにするっていう案もあったんだけど、あまりよくなくて、ジンクスIVの色を結構残してもらったんだよね。だから動きが速いと判別するのが難しい。劇場へ観に行く人は、粒子の色で判別してくださいね。あとELSは音も発しているから、わかると思うな。

**海老川** 基本的に動きが早いんで、陣営分け



は粒子色で見るのがおすすすめです。

**水島** ジンクスとELS ジンクスがグルングルン回りながら戦うシーンもあるからね。これで予告のときに話題になった「紫の粒子」の理由がようやく公開できたね。

**海老川** 紫の粒子が敵の攻撃だったというのは、なんとなく伝わっていたみたいですね。

### デザインの融合が世界観に深みを与える

**海老川** 最終回は自分のデザインしたMSじゃなくて、中谷さんがデザインした物を描くっていうのも面白いですね。

**水島** 『00』らしいよね。本当に集団作業だったし、ある意味、みんながパスを回し続けるみたいな作り方だったなあ。

**海老川** 誰がなにを担当する、っていうのも決まっているようで、決まっていなかったですしね。

**水島** 状況を見てシャッフルするとか、分担を決められたからね。そこは非常にやりやすいメンバーで、信頼感のある関係が築けたからできたことだと思うな。

**海老川** ジンクスIVも、アヘッド的なイメージがありますしね。基本的には人革連の科学者がアヘッドから左遷されてきて作っている……というイメージです。寺岡さん的には人革連出身の若手が作っていて、テラオカノフ技師は勇退しているらしいです。

**水島** テラオカノフ技師って……そんなキャラクターは登場してないぞ(笑)。

**海老川** プラモデルの解説書に登場している、もう寺岡さんの愛称になっていますね。

**水島** ノフ以外、日本人じゃないか！(笑)

**海老川** (笑)。ジンクスIV自体は、パトリック機とアンドレイ機が指揮官機という扱いで、ある程度、個人の好みで武装を換装できます。一般用は指定されたセットがあつて、そこから選択するんですが、ちよつと変わったタイプもいるので注目して欲しいですね。

基本的なセットは5種類なので、実はそれほど多くはないんです。

**水島** 1形態ごと、印象に残るようなアクションはさせているよね。

**海老川** 一丁バズーカは、あまり目立たせないようにと思っていたんですが、結構印象に残りました。絵コンテでも、「このジンクスはこの装備」という指示が全部入っていますしね。

**水島** そこはアクションアニメーターの寺岡巖さんに、絵コンテを描いてもらったところだからね。コンテであれだけ描き込まれていると、作画側は絶対手を抜けなくなる。絵コンテの段階でアクションの完成度が見えているから、そのレベルから落とさないように作るっていうプランが立てやすいんだ。

**海老川** 基本的にガンダムやブレイヴはスーパーメカでしたが、ジンクスIVも地味に活躍してくれました。

**水島** ブレイヴは予想以上に無双になっちゃったからね(笑)。でもELSのことを考えたら、あんなに強くてもアツという間に押されちゃうぐらいだから。まあブレイヴにしろ、ガンダムにしろ、パイロットの機微みたいなものを、MSの強さや動きで表せたんじゃないかな。

### 様々なものを提示した『00』プロジェクト

**水島** 振り返ってみると、まあ個性的なデザイナーがそろったよね。たとえば世界を含めてデザインするっていう意味では、寺岡さんと福地君にSF設定を踏まえた部分もお願いしたんだけど、海老川君はまた違う面白い個性をもっていた。ホビー好きっていう部分がデザインに活かされていて、なおかつわかりやすいからね。しかもそれがギミックとして活かされている。ダブルオークアンタなんて、まさしくそうだね。

**海老川** メカ打ち合わせだと、寺岡さんが議

## ▶▶▶UPDATE:2010.09.21 ELS来襲、ソレスタルビーイング号SOS



量产機

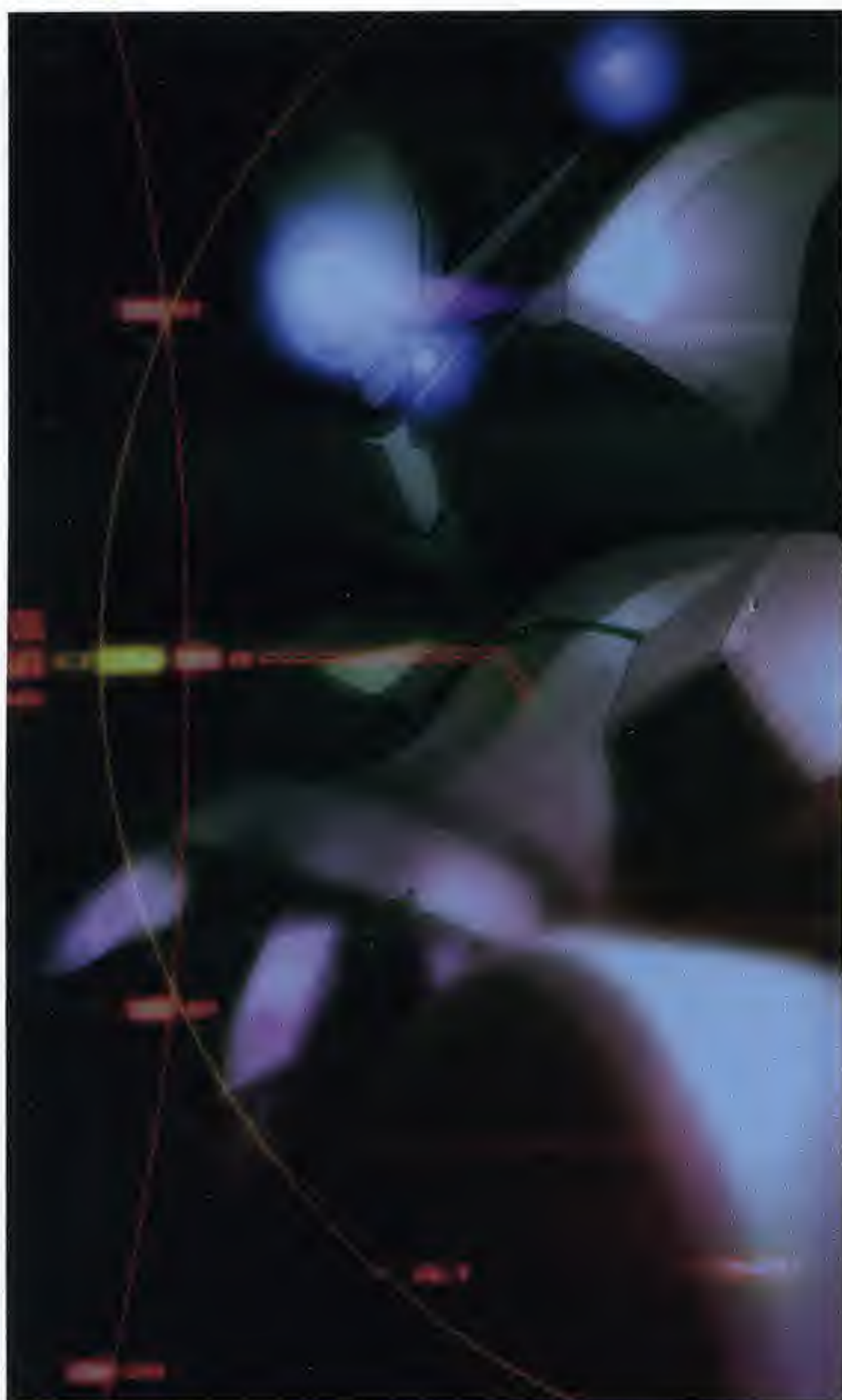


指揮官機

### GNX-803T ジンクスIV

地球連邦軍の新たな主力モビルスーツ。フレームや機体構造をはじめ、ジンクスシリーズの系譜を受け継ぐ機体だが、イノベイドから得た技術を積極的に取り入れたことで、大幅な性能アップを実現。アヘッドがアロウズの起こしたスキャンダルによって退役したことで、結果的にその技術をも継承することになった。指揮官機と量産機が存在するが、基本的に両タイプとも性能は共通で、武装のラインナップが異なる。指揮官機はパイロットの好みに応じて、様々な武装を組み合わせることができるが、一般機はある程度固定されたパッケージの中から選択することになる。





長という感じでしたね。

**水島** メカのことになると仕切ってくれるんだよね（笑）。寺さんは、それぞれのデザイナーの特色みたいな部分をわかっていてくれているから。土台のコンセプトは僕がこういう感じって伝えて、ガンダムに関しては黒田（洋介）君がアクションのモチーフになるようなギミックやアイディアを押さえて……。あとは物語上で必要になるものを、デザイナーの個性を加味してみんなで考えていく。寺さんは学級委員長みたいに、その割り振りとかやってくれたよね。そして一番、言うことを聞いてくれない（笑）。

**海老川** 唯我独尊ですね（笑）。

**水島** 「こんなの描いちゃった」ってパターンも結構あったなあ。ティエレンは、その最終のもの（笑）。まあ寺さんとは、本当に古い付き合いだから、それはお互い理解しあっているんだけどね。逆に福地君だと、彼の中にかつちりとした世界があるので、そこから何かを引きだしたり、共通のものを見出した

りするために、打ち合わせを重ねていくという感じだったかな。寺さんと同じで、すごくいいアイディアをもっているの、それをどのように捕らえるのかというのが重要だったと思う。若手はもう基本的に力技（笑）。柳瀬君は真面目だったしね。

**海老川** さしずめ僕は『00』メカデザイナー陣の良心といったところでしょうか？

**水島** それはキミの希望じゃないか（笑）。デザイナーに良心なんてなくていいよ。デザイナーはジャンプしてこそデザイナーだからね。鷲尾君はもう、鷲尾ワールド。こっちが意図している方向にまったく行かなくて、伝わり方が面白かった。（笑）。間違いなく天然です。あとはネーナ好き過ぎるぐらいかな。

**海老川** （笑）。

**水島** まあみんなデザイナーとして相当気を吐いたよね。

**海老川** 本当にやれてよかったです。

**水島** 『00』はベースの時点でラッキーだった部分もすごくあるんだけど、みんなの結束



力が立体物やイベントに結びついて、世の中にいろんなものを見せられた。G・ROOMSとか『00N』みたいなメインスタッフがこれだけ参加する連動企画もはじめてでしよう？ それにバンダイも僕らも楽しんで出来たこともの大きかったな。

**海老川** ガンブラは切っても切れないコンテンツですね。

**水島** 確固たるジャンルを築いているガンブラの中で、まだまだ新しいことをやろうという意識が高いからね。そこが現場とマッチングしたのが幸せだった。そのあたりは、僕ら外様のチームが持ち込んで、一番プラスになった要素なんじゃないかな。

特にバンダイで一番キーマンになってくれたホビー事業部の馬場（俊明）君が、『SEED』のときに設定制作としてサンライズに出向していて、どういう会社かを理解したうえで、僕ら新しいチームとつきあってくれたのは大きかった。

**海老川** 最初にエクシアのプラモが届いたときなんて、うれしいなんてもんじゃなかったです。あれはパッケージも描かせてもらいましたし。

**水島** キミはチームの中でも一番模型に対して愛があるし、自分のデザインしたものが形になっていくのは本当にうれしいだろうね。でもこんなにラインナップが増えるとは思わなかった。押入れにもう入らない（笑）。

**海老川** 立体物でいうとROBOT魂もよかったです。

**水島** ちょうどセカンドシーズンを期に、コレクターズ事業部の立体物がMS IN ACTIONからROBOT魂に変ったこともすごくラッキーだった。そのタイミングで、いい機会だからってコレクターズ事業部ともガッチリ組ませてもらったんだよね。

**海老川** ROBOT魂シリーズの第一弾が『00』ですからね。今度発売されるクアンタも、すごく完成度が高いんですよ。

**水島** さかのぼってファーストシーズンの

MSも、ROBOT魂で出して欲しいな。まずはティエレンで。いつかきつと『ダイガード』も作ってくれると信じている！

**海老川** アピールしておくべきですね（笑）。

## G・ROOMSを総括する？

**海老川** 異端な回が1回ありましたね（笑）。

**水島** なに、それを言いたいのか？（笑）

**海老川** 実は鷺尾さんのあとは、すごく緊張するんですよ。「なんだ、海老川、普通だな」って言われそうで……（笑）。鷺尾さんはあのネーナのイラストで「メインはスローネ艦です！」っておっしゃっていましたからね。やりきってしまうのは本当にすごいです。

**水島** 好きであそこまで行ってしまうのはすごいね（笑）。

**海老川** 前回（第8回）も、西井正典さんと中谷さんとかつこいい絵が続いた後だったのでも、とても緊張しました。

**水島** まあ振り返ってみると、最後の2回が異色になったよね（笑）。でもデザイナーのジャンルとしては正しいんだろ。鷺尾君は女の子とおしりと胸だし、海老川君はメカとゾンビとエイリアンだからね。

**海老川** 今回、『i wish you were here』のときも、こういう絵を描いていたなあって思い出しました。あと『鋼の錬金術師』の化石病もこんな感じでしたよね。

**水島** なつかしいね。君と僕はそういうところで結ばれているのかな（笑）。今回の絵はなんか見たことあると思ったら、こういう構図やってたなあ。

**海老川** デザイナーが協力したといえば、劇場版のタイトルバックの絵も、デザイナーがそれぞれ描いたものですよ。あの絵もどこかで掲載してもらえたらうれしいです。

**水島** タイトルバックの絵は、実はELSに関連しているからね。謎めいたイメージと、何かが起こっていくという雰囲気を出し出し

▶▶▶UPDATE:2010.09.21

# ELS 来襲、ソレスタルビーイング号SOS



## ELS

地球外変異性金属体。通称ELS (Extraterrestrial Living-metal Shapeshifter)と呼ばれる。あらゆるものと融合する特性をもち、MSや人に擬態する。



## ELS ジンクス

MSを理解したELSが、ジンクスIVに擬態した姿。紫の粒子を発し、ジンクスIVに匹敵する戦闘能力をもつ。一見するとジンクスIVそのものだが、細部はELSの金属的な特徴を残している。



ている。

**海老川** デザイナーが一人10枚ずつぐらい描いて、実はすごく手間がかかっているんです(笑)。劇中でも、刹那のフラッシュバックのシーンとかで使われていますよね。

**水島** そうそう。みんなが描いてくれた絵の中からきれいなカットを12枚選んで、タイトルバックにしているんだよね。そういう部分も含めて内容は盛りだくさんなので、ぜひ見ていただきたいですね。

☆

**水島** さて、12回続いたG・ROOMSも、ちょうどアニメ制作の終了というタイミングで一端終了となりました。デザイナーとは一緒にご飯を食べに行くことはあるけど、こういう対談形式で話す機会はなかったので面白かったな。1枚の絵を題材にドラマを感じさせてくれる企画というのは、ガンダムの世界ならではのよね。こういう企画は今後とも継続して欲しいですね。

**海老川** 監督と対談しつつ、自由な題材で絵を描くっていう企画は、本当に貴重です。こんな企画ができるのもガンダムという、コンテンツの強さかなって思いますね。完全に終わりじゃなくて、またどこかでG・ROOMSのような企画に携れたらと思います。実はまだまだネタはあるんで、何らかの形で発表できれば嬉しいですね。

**水島／海老川** またどこかでお会いしましょう！

(文・河合宏之)

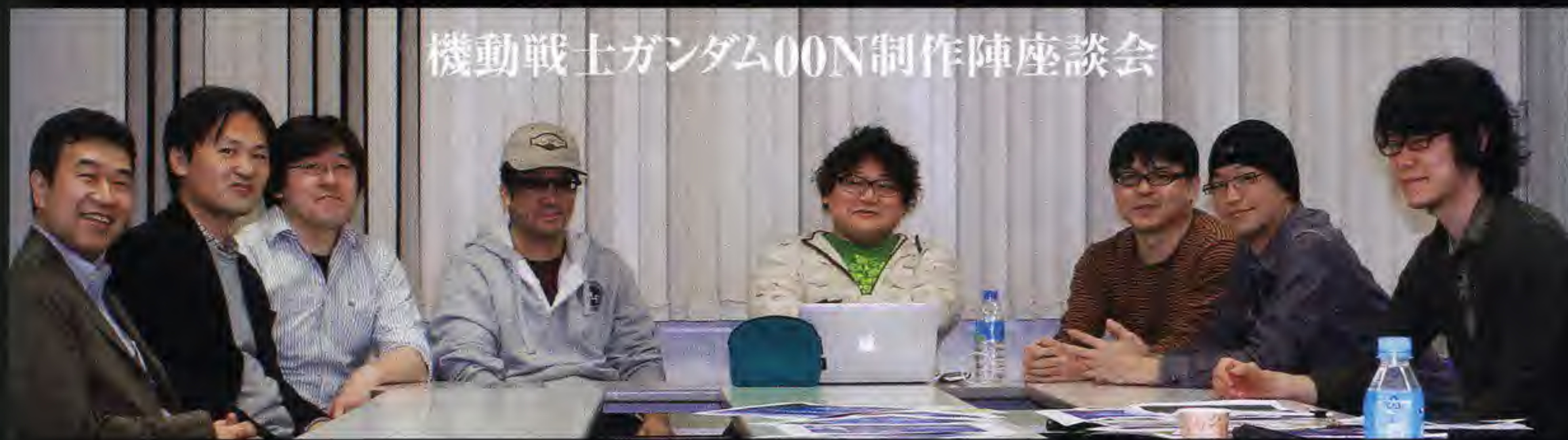






# ハードルを上げ続けた企画 それが『00N』だ!

## 機動戦士ガンダム00N制作陣座談会



『機動戦士ガンダム00』公式外伝『機動戦士ガンダム00N』は、“00の世界を切り取った記録集”というコンセプトを実現するため、水島精二監督以下本編制作スタッフをはじめ、スタジオオルフェ代表千葉智宏氏、電撃ホビーマガジン編集部スタッフが毎回綿密な打ち合わせを行い、制作作業が進められていった。

ここでは、毎回の打ち合わせに参加したメンバーに座談会を開いていただき、00N各作品の魅力を掘り起こしてみたい。

――完璧に本編制作スタッフが関わった(水島)

千葉 安藤編集長から、前の外伝(『機動戦士ガンダム00P』)を終えるにあたって、「M.S.ERA」みたいなものを新しい外伝でやりたいんだという夢を(笑)聞いたんですね。

私の第一声は「ムリムリ……」でした(笑)。本編スタッフがガッツリ入らないと無理な企画なのに、まだ映画(『劇場版機動戦士ガンダム00―A Wakening of the Traitor―』)も製作途中という状況だったんです。

でも、どうしてもやりたいという熱意を感じたので、水島監督にお話したら「いいんじゃない?」というお返事をいただいた。

水島 我々としても、こういう企画は結構おもしろいとは思っているんですよ。ではなぜ過去にできなかったかというと、やっぱり制作がかぶっている状態で、調整しながら作業を回していくということに対して、危惧があったからでしょう。でも、うち(機動戦士ガンダム00制作陣)は「面白かったらやって行こう!」という方針で4年間現場が動いてきたから、免疫ができていた。「また監督が何かやるって言い出したよ!」みたいなね(笑)。なのでこういった無茶とも思える企画も通しやすいチームだった。

でも、模型誌だから模型を使わなければいけないし、「やったことあるから」みたいなノリでCG加工を海老川君がやり始めたら彼の作業が莫大になり! (全員笑) 最初はね、海老川君が方向性を示したら他の人がやるっていう話もあったもんね。

海老川 うーん……どうでしたっけ。

千葉 監督とお話した後、私が海老川さんにお話を持って行った時には、もう「自分で全部! 全部やります!」みたいな話になっていましたよ(笑)。

水島 そうなっちゃうといつか無理が出てく

座談会参加者(上写真右から)

畑中貴行氏……サンライズ『機動戦士ガンダム00』担当  
00Nでは、背景発注やスタジオとの調整などを行う。

柳瀬敬之氏……『機動戦士ガンダム00』メカデザイナー  
00本編にて、ソレスタルビーイングの刹那搭乗機以外のガンダムのデザインの他、  
「ガッデス」、「ガッデス」、「ガガ」といった「ガ」シリーズのデザインを手がける。

角田一樹氏……『機動戦士ガンダム00』副監督  
00Nでは、自らコンセプトラフを積極的に発案する一方、コンセプトラフのブラッシュアップなども行う。

水島精二氏……『機動戦士ガンダム00』監督  
00Nは、コンセプトラフの段階から監督のチェックを受けて進行した。

海老川兼武氏……『機動戦士ガンダム00』メカデザイナー  
00本編にて、刹那が登場する主役ガンダムや、ジンスのほか、モニターデザインも手がける。  
00Nでは、CGワークを全て担当。00Nの作品群は、海老川氏のCGワーク集大成とも呼べる。

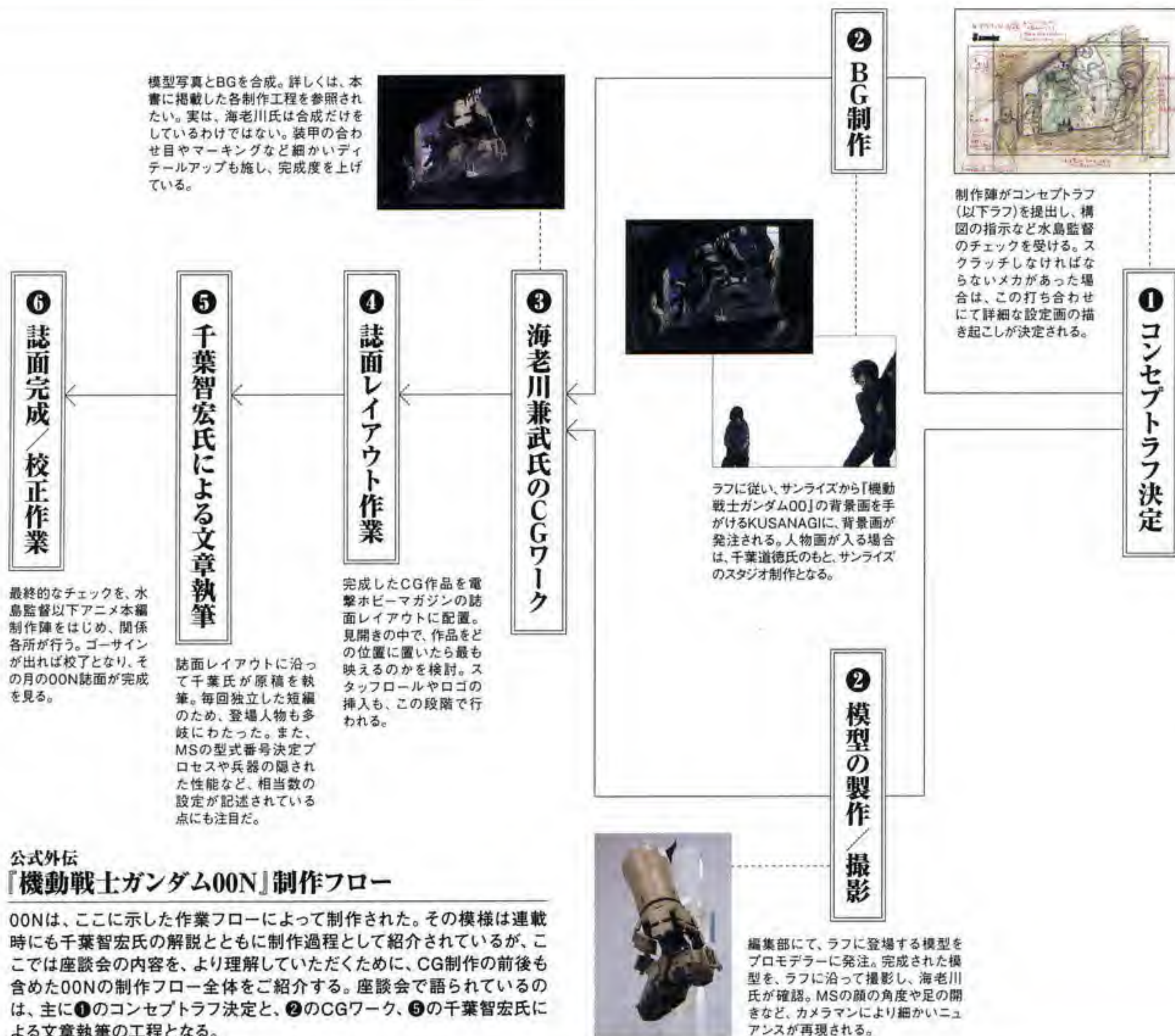
鷲尾直広氏……『機動戦士ガンダム00』メカデザイナー  
00本編にてスローネチームのガンダムのほか、劇場版では新メカ「ガデラーザ」を手がける。  
00NではELSに取り込まれた「ELSガデラーザ」をはじめ遠隔操作武装「GNファンク」の詳細設定を新たに描き起こした。

千葉智宏氏……『機動戦士ガンダム00』SF設定担当  
『機動戦士ガンダム00』の公式外伝(小説/漫画原作)を全般的に手がける。  
00Nでは、記事の企画や文章を担当。対談で話題になっている「GNファンクの比較図」は、千葉氏の発案によるもの。

安藤利明……電撃ホビーマガジン編集長  
電撃ホビーマガジンにおける00N企画の実現を熱望。過去、対談中で触れられている「M.S.ERA 0099」の編集に関わっている。



# 00N制作フローチャート



るから、他の誰か、加工ができる人に振るとか、僕は少し作業を分けた方がいいと思ってたの。ただ、本人がやる気満々だし、「これはもう海老川しかできない！」っていう方向に向かって行ったんだよ。

**海老川** いや、最初はおっとキャラクターの絵や模型が絡まない絵を入れて、50・50みたいな感じかなと思ってたんです。でも蓋を開けてみたら模型ばかりに。

**水島** 「作例欲しいし、やっぱり模型がないと！」って話で。挙げ句の果てにスクラッチまで出てきて、おおお!? どこまで行くの!? みたいなね(笑)。

**千葉** 海老川さんの他にも「やる！」と言った人(角田氏)がいたわけですけども。

**角田** やっぱ、海老川君や僕は「M.S. ERA」の直撃世代だったので、あの本の名前を出されてしまったら、「やる」って言うしかありません。

**千葉** 模型誌での連載ということにも、目が輝いていましたよね。

**水島** キミ、そんなにポジティブだったんだ。長崎くん(長崎健司氏)と二人で、「しょうがないな、監督が言うから」みたいなムードかと思っていたよ。

**角田** そんなことないです(笑)。

**千葉** 角田さんにお話をしたときは、帰り際には地に足が付いていない感じでした(笑)。

その後キャラクターデザインの千葉道徳さんにもお願いをして、結局ほぼ本編スタッフで作っていく感じになったんですね。

**水島** ほぼ、ではなくて、もう完璧にですね。千葉、そうですね。内容そのものが、本編に準じていたり、本編の裏側を描いているので、演出陣の参加も絶対必要だと思っていました。

**水島** まあ、レイアウトを専門的に見る人間がいないと無理だと思ったしね。今回の本をコンセプトアルなものに出来たのは、演出陣の参加が大きかったよね。



※1 M.S.ERA……“機動戦士ガンダム戦場写真集”として、1990年にバンダイから発行された。1年戦争の様々なシーンが、イラストで再現され、書籍全体は写真集の体裁が採られている。総監修の出淵裕氏、高山文彦氏をはじめ、窪岡俊之氏、川本利浩氏、岩滝智氏、池田繁美氏、田島照久氏が関わっている。M.S.ERAは、1999年には『M.S.ERA0099』としてメディアワークス(現アスキー・メディアワークス)から刊行(在庫欠品中)された他、2008年には『M.S.ERA POPULAR EDITION—機動戦士ガンダム戦場写真集』として発行された(発売中)。



# 演出の重要性

感じ取れるか(水島)

**安藤** 演出という意味では、この企画の醍醐味は、単体のメカと言っよりも、シーンそのものを見せていくことだと思います。

**水島** 戦場写真的な、リアリティのある絵。に関しては、演出陣は常に考えていますからね。「リアルな絵というのはどういう絵だろう」と考えた時に、実際にこの世界にモビルスーツがあつて、どういう風に映えるのか? それは、日常の風景の中にモビルスーツがとけ込んで在ることなんじゃないかと。

逆にメカデザイナー陣のラフでは「メカが主役然としてそこに存在する」という(メカ主役の)視点に寄つていて、そのバランスは面白かつたね。

**角田** 視点が少し違つ。

**水島** そう。違うね。僕の(作品)なんかは顕著で、どう見ても背景が主役だよ(笑)。風景の中に小っちゃくモビルスーツがあつて、シチュエーションに思い切り走っているもんね(笑)。それから、これ(フェンス越しに見たジンクス P58)は大好き。僕がフェンスを足してくれて言つたんだよね。

**海老川** これは私も個人的に気に入ってます。**水島** いいよね。まだ連載初期だったから、レイアウトについて海老川君が悩んでいたから僕が「こうやったらいいんじゃない」って話をしたんだ。

**海老川** 監督が本格的に参加されて、意見を言つてくださったのがこの作品のフェンスだったんですよね。最初はフェンスが無かつた**水島** 無かつたね。それだと誰の視線が分からないから、きちんと「外を走っている車から流し撮った」感じにした方がいいということとで、フェンスを入れて流した感じにした。他のモビルスーツも意識的に半端に入れ込んだりとかね。モビルスーツは、どうしてもよく見せたいから、綺麗に並べて入れちゃ

つていた。そこを「臨場感つてこういうことだよ」と変えてみた。

**安藤** 視点が、演出される方のもですよ。

**水島** そうですね。基本的に、作る時は「そこからドラマが感じ取れるか」を考へるので。僕は車から流し撮りをするシチュエーションが非常に好きなんです。要するに、外部の人間が撮っている印象が強くなる。

**海老川** この頃からコンセプトが明確になつてきましたね。

**水島** そうそう。多分この作品がキーになつたんだよ。これはファイルを結構やりとりした記憶があるな。海老川君も複数のパターンを出してくれたりね。

やつていくうちに方法論が確立した(海老川)

**編集部** 苦労したお話などを、もう少し聞かせ願えればと思います。

**水島** 苦労話……とにかく海老川君にものすごく負担のかかる企画で、海老川君が大変だった(笑)。

**全員** (笑)

**柳瀬** 最初の作品(P32)のイナクト(本書に掲載された作品は、単行本化のために、海老川氏がリライトしたもの)が、一番ハードル高かつたみたいですよ。

**海老川** セル素材をどう使うか?といった話も含めて、まったく方法論が確立しないままスタートしたので。

**水島** 改めて聞くけど、なんでそういう状況になつちやつたの?(笑)

**千葉** う、うん……。『M.S.E.R.A』という見本はありましたが、そこに模型を絡めてどうしていくか?という心づもりが決まっていなくて、やつていくうちに確立していったところがありましたね。

**水島** まあ、できるできないっていう話はスケジュールが絡んできたら当然出てくるから、そんな中で段々こなれてきたという感じ

はするね。海老川君なんて、この手のスキルは異様に上がったものね。影の方向をどう付けるかとかね。

**千葉** 写真も、1体のモビルスーツをバラして撮るとか、そういう方法も確立されました。

**海老川** 1体そのまま撮影してしまうとレイアウトに全然合わないんですね。そこでバラして撮ってもらった。

**水島** 海老川君の中で、何が一番しんどい作業なの?

**海老川** 作業的な大変さで言うと、室内に存在して、アップで止まっているというものが一番難しいですね。一番大変だったのは日本のリアルド(P18)かな。

**柳瀬** この作品の場合、模型のサイズにも悩まされたみたいですね。

**海老川** 1/144という誌面より小さい模型の前にセル(人物)があつて、後ろにはBG(背景画)もありましたし。中心でシンメトリー(対称性)であれば逆に楽なんですけれども、微妙にカメラが左寄りだったりしたので。もちろんイナクトも大変でしたが。

**水島** トライアンドエラーでやるにはポリウムがあつたんだね。初期はその判断が難しかった。

**海老川** 毎回模型もBGも、ちゃんと凄いのをかつちり上げてくださるので。

**水島** 意志の疎通さえできてしまえば、ワイクフロアの構築にはさほど時間はかからなかつたよね。まあ、この先生が所がなければ僕らが分かつただけで終わりになってしまうけれども(笑)。

**柳瀬** 背景もとにかくクオリティが高かつたですね。

**水島** BGはKUSANAGIさんががんばってくれたから。

**海老川** BGがいいから、その上に模型の写真をボンと置いただけでもなかなかよかったです。毎回よくこんなにクオリティの高いものを上げていただいたなど。



シャオショウ  
2010年4月号掲載



DVDボックスの  
パッケージ



日本のリアルド  
2010年6月号掲載



フェンス越しに見たジンクス  
2010年5月号掲載



千葉 ゼロから描くのと模型をベースに加工するのは、どちらがいいですか？

海老川 ケースバイケースですね。ものによっては楽しだし、逆に大変なところもあります。ただ、リアルに見せるのであれば、模型ベースの方がいいですね。ライティングが正確です。

千葉 海老川さんはこの手のお仕事も増えましたよね？ パッケージ(P100)103)もそうですし、電撃ホビーマガジンさんのピンナップも(電撃ホビーマガジン 2011年5月号)。

水島 だってねえ。このノウハウを無駄にしてはいけません。00Nの連載時に結構な数の作品を出せたから、DVDやBlu-rayボックスのパッケージにしようという話までになったんだよね。ボックスだから、中にはいろいろな絵が入る。だから、その外側はせっかく00Nのようなコンセプトでやっていくものがあるんだから、連動しよう。草野君も「かっこいいですよ！」と言ってくれて、ならば一緒にしてしまえばいいじゃないという話になったんだよね。

# マイベスト

00Nってこういうもの(千葉)

編集部 作品の中で、みなさん一番好きなものはなんですか？

水島 マイベストってことね。

海老川 どれがいいというのも、あんまりないかなあ。

水島 どれもいい！ みたいなね(笑)。

鷲尾 私は日本のリアルド(P18)と、寺岡さんのシャオシヨウ(P10)がよかったですね。

海老川 アルヴァアロンの出撃シーン(P50)かな。本編にも出てきたシーンの別アングルですから。地球をちよっとナメていて、粒子の赤が強調されていたりと、ストーリーが絵に入っている。

水島 僕はフェンス越しのジンクスかな。

角田 僕もジンクスの背中が大好きなんです。監督に言われてしまったので(笑)。

水島 これ(監督の作品 P14)も流し撮りだけ？

全員 (笑)

角田 もちろんそれも素敵です(笑)。手前味噌ですが、BGオンラインのピラー(P68)が気に入ってます。誌面で見たときインパクトがあったので。

柳瀬 絵的なところで言えば、フェンス越しのジンクスの横にある、テスト中のジンクス(P59)がシチュエーション的にすごく好きです。このモニター画面は、海老川さんが新しく作っていて、手が込んでいるなあとします。あとは、ファンング一覽(P66)が個人的には面白かったですね。こういうデータがもつとあってもよかったかなと思います。このファンング一覽、意外と苦労しましたし、00Nらしいと思います。

角田 それから、絵ではありませんが、千葉さんの文章ではエイフマンの部屋(P44)が本当に好きです。

全員 あー(納得)。

千葉 有り難うございます。

安藤 千葉さんは？

千葉 どれも好きなんですけれどもね(笑)。やっていて楽しかったのは敦煌莫高窟(P40)かなあ。文章をTwitter風にした回ですね。あとは、アンプの足(P36)です。私の中では、これが「00Nってこういうもの」というのを代表している感じがします。

普通こんな作例作らないし(笑)。

水島 僕もラフを見た段階では「こんなデカイアンプの足の立体物なんて存在しないだろう。できないだろ」と。ボツ決定のものを出してきたと思ってたんだけど、「やります」って言うから(笑)。大変な事をやる方向で盛り上がってるなと(笑)。

千葉 時期的にもすごく印象的だったんです。

確か、スタジオが作画したキャラクターが最初に入った作品で、さらにスクラッチのため寺岡さんに設定を描いていただいた。何段階もハードルが上がったんですけども、満足感も高いものになりました。

水島 監督としては、本編のスタッフを使つて、連動とはいいつつこんな大変なことをやるうとしていたの？ っていう気持ちはありつつ、「キャラも描いてもらえばいいじゃん」と言い、そして、でも大丈夫なのかなあと(笑)。

角田 これは、寺岡さんにアンプの足だけ設定を描いていただけたら全然思っていなかったんですよ。ちよこつと基のデザインにフックとかが付いていけばいいかな、程度だった。でも、凄いのが上がって来てビックリしちゃいました(笑)。

柳瀬 寺岡さんの中では最初からああったんでしょね。

水島 テレビで放映するのは作画で省略されているから、実際はこうだよってね。

角田 それを引き出せただけでも、僕はもう「ヤッター！」と思いました。

千葉 そうですよ。00は、メカデザイナーさんの中では、関節にこだわりがある作品だから。関節がアップにできて寺岡さんのにも嬉しかったみたいです。

水島 あのでっかい足は最終的にはモデラーさんのものになるの？ 足だけ作ってくれないで、すごく可哀想なお願いをした気がしてきたナ。

編集部 いえ、あの作例に関しては、寺岡さんからモデラーさん(鋭之介・初代・日野氏)に対して、直々にお礼があつて、モデラーさんも「初めて」って感激していました。

千葉 よかった！

水島 寺岡さんが人に好かれるのはそういうことをさりげなくできるからなんだよね！

千葉 いろいろと中間で作業をさせていたいた私としては、寺岡さんが絡むとすごく気持ち楽でした。なんでもやってくください



テスト中のジンクス  
2010年5月号掲載



ブレイクピラー  
2010年8月号掲載



水島監督の作品  
2010年10月号掲載



アルヴァアロンの出撃シーン  
2010年9月号掲載

※2 DVDやBlu-rayボックスのパッケージデザインをした草野剛氏。詳しくはP100を参照。



アンプの足  
2010年7月号掲載



敦煌莫高窟  
2010年6月号掲載



GNファンング、GNビット一覽  
2010年12月号掲載



ました(笑)。

海老川 寺岡さんは自分で素材を作っちゃいますからね(笑)。アンフはカラーバリエーションもありましたね(P39)。

水島 あったねー! これとさつき出たファングは面白かったね。

角田 模型誌だからカラーバリエーションをやったかったです。ただ、問題なのはアンフの模型が無かったこと。ガレージキットはありますが……。

柳瀬 こんなにたくさん組むのは大変(笑)。

千葉 カラーバリエーションはメカデザイナーさん全員にお願いをしましたね。

柳瀬 僕はあのとき、監督に思いつきハードルを上げられたんですよ。

水島 何言ったんだっけ?

柳瀬 「柳瀬君はきつと面白いモノを上げてくるだろうナ」と……。

水島 あー全然覚えてないな(笑)。でも、結果としていいじゃん。面白いよ。だって、海老川君のなんてバレーバミたいだよ。あははは。

海老川 し、失礼な(笑)。

全員 (笑)

海老川 これは現地で塗装しているんですよ。角田 鷲尾さんなんて、形変えちゃいましたからね! 増加装甲が付いている。

水島 わはは! ホントだ!

鷲尾 いやあ、これは足下を強化しないと。

水島 まあ、確かにそうかもね。

角田 鷲尾さんはすぐ飛び道具出すし!

水島 そうだね、鷲尾君はG・ROOMSでも1回目(P162)は抑えたけれども、2回目(P194)は自分の好み丸出で、「来たナー!」って感じでね。他の人ならまず躊躇するところに踏み込んで、しかも踏み込んだ自覚ナシ!

……あれ? 誰か「そんなことないですよ」って言わなきゃ!

鷲尾 いやあ、その通りなんで。ホントに……。

全員 (笑)  
水島 自覚、あるのかあ!

まだまだやれることはある企画(水島)

安藤 皆さん、やりたかったなと思ってる企画はありますか?

柳瀬 装甲がバラバラになっているヴァーチエはやりたかったですね。ナドレからヴァーチエに戻すという。

海老川 いろいろとハードルが高かったですからね。

柳瀬 そう。また格納庫の中になっちゃうし。

水島 柳瀬君は格納庫ばかり描いてたねー!

柳瀬 格納庫好きなので(笑)。

千葉 G・ROOMSでも描いていましたよね(P182)。

水島 当初G・ROOMSとの連携も結構考えていたんです。「柳瀬さん! また格納庫つかあ?」って(笑)。

千葉 ガガ(P88)もよく考えたら格納庫だ(笑)。

水島 これもよくやったねー!

柳瀬 これだけはお願いますって言いまして(笑)。

海老川 これは大変でした。要素が多かったんですよ。(機体色が変化していくシーンなので)色が変わるとか。

水島 そうそう。柳瀬君、ハードルの高いことやってるなーって。だってこれ、塗料は吹き付けの行程で色が変わっているって話だったよね。

海老川 実際に変わっているんですよ。(ナノ塗料のため、色の変化が)デジタル迷彩みたいな感じで。

安藤 鷲尾さんはいかがですか?

鷲尾 僕は……。

水島 基本的にはやりたいことやっちゃった系だよ。

鷲尾 そうですね。あとは……スローネ系は……。

僕が自分でやらなければと思っていたので、長崎さんにやっていただいたりしました。

安藤 海老川さんはどうですか?

海老川 こっそり考えていたのは、「リボーンズガンダム」をどこかに入れたいなど。本編で破損して、その後リボーンズは「Oガンダム」に乗るわけですけども、その、破損したりリボーンズガンダムができないかなと。

でもレグナント(P72)とコンセプトがぶつてしまうから、早々にあきらめました。

ネタは本当に、いろいろとあります。

水島 まだまだやれることはある企画だよ。

安藤 監督はいかがですか?

水島 僕は焚きつけ役なので、意外と自分ではアイデアを出していないんだよね。

角田 でも、ソレスタルビーイングのポスターとメイキング(綴じ込みピンナップ)は監督のアイデアですよ。

海老川 あ、艦隊をやったかったな。

水島 そうねー! 船の模型はないからな。

千葉 いや作っていたんですよ。

柳瀬 艦隊をバックにした、G・ROOMSのガッデス(P154)が00Nで出来るんじゃないかって話があったんですよ。

千葉 柳瀬さんの「ガ」シリーズが、あんまり00Nには入っていないですもんね。

柳瀬 ポジシヨンのには写真が撮られにくいレアな機体ですからね。

海老川 レグナントやエンブラスもそうですけれども、「ガ」シリーズは機体数が少なくシチュエーションが限定されますからね。

水島 それに、宇宙空間になっちゃうしね。どうしても地上のほうが絵的にはおもしろいんだよね。まあ、リボーンズと刹那がソレスタルビーイング号の周りで戦っていた時に、近くにいた兵士が偶然見た、っていう視点なら、ソレスタルビーイング号を地面のように見立てて成立したかもしれない。でも宇宙って難しいんだよね。相対距離とかね。

安藤 千葉さんはどうですか?

千葉 私はもう、大満足ですよ!



G-ROOMSの柳瀬氏の作品(右)と、00Nに掲載された、柳瀬氏発案の、塗装中のガガ(左)



鷲尾氏による、G-ROOMSに最初に掲載された作品(右)と次に提出された作品(左)



アンフカラーバリエーション  
2010年7月号掲載



千葉 この企画のすごいところは、ハードルが下がらなかった(笑)。連載開始の頃は、勢いを付けるために2点ずつ載せようとは言っていたけれども、1点の回があってもいいなという話はしていました。でも結局ページが減ったことがない(笑)。

水島 00の本編チームはね、一度上げたクオリティは二度と下げない、という我慢比べみたいな作り方をしていたから。そういう意味では、こうやってチームががっちり入ると同じような考え方になるんだよね。やっぱり手を抜いたと言われるの、イヤだもんね。

水島 00のスキルが上がっていきつつあるのも、結局そこだよ。前のものに自分達が負けるってどうなの?という。そういう感覚を持てたのがすごくよかった。

海老川 あの、この場をお借りして、モデラーさんにちよつと謝罪したいなど。

全員 ええー!? (笑)

海老川 いや、模型にマーキングしていただいたりするんですね。やっぱりカッコイイから入れてくださるんですが、本編に合わせたかったので、CGでは消えているんです。モデラーさんの中には、「お!?」と思っただ方もいらしたのではと。もちろん、キッチリ作ってくださったので、作業的には相当よかったのです。

水島 まあ、でも、この企画のコンセプトに関しては、我々がまとめる立場なので、その責任において海老川君がやっていいことなんだと思うよ。モデラーさんには、こういう企画に乗っていただいたということで勘弁してもらえればと。

編集部 モデラーのみなさんには、楽しんでいただけたと思いますよ。スクラッチも、たいへん質の高いものが上がって来ました。

柳瀬 まるまるスクラッチしたのって、アン

フの足とELSクアンタですか?

編集部 アルヴァアロン、ガデラーザやエンプラス、プラスもありです。

水島 けっこうあるなあ!

海老川 そうですね。エンプラスは、本誌に作例が掲載されたときにすごくよかったので、これは是非00Nでも使わせていただきたいと思います。

水島 そういう意味では(海老川氏や角田氏など)「模型ゴコロ」がもともとある人間が中心になって動いていたのがよかったよね。

千葉 エンプラスも、最初は「手を伸ばすのは無理かも」という話で、『機動戦士ガンダム00P』では手を伸ばさないシーンにしようと言っていたのに、上がって来たら伸びるようになっていた。

編集部 ギミックはなにひとつ再現できないだろうと言われていたのに。

千葉 モデラーさんもノってやってくださったっていたのかなと。

安藤 確かに、00Nでは「模型の写真、あんなに少なくてもいいの?」と言われたことはありますね。とはいえ、モデラーさんで「イヤだ」と言う方はいらっしゃいませんでした。

ところで、みなさん、模型ベースだからこそよかったということはありませんか?

水島 まずは模型を入れていくという、ある意味「制限」が発想の基になっているのは結構面白かったね。模型として存在するものを使おうとかね。僕はフルスクラッチという気持ちは全然無かったので、「今発売されているものって何?」みたいなところから考えていて、それが面白かった。

海老川 模型が無いと、この企画は成り立たなかったですもんね。

水島 模型ありきという要素は、この企画のコンセプトを高めたような感はあるね。

安藤 たとえばアニメ誌からのオフアード、アニメのセルと背景だけでやってくださいというお話であれば……?

水島 それはやらないと思うなあ。それは

「M.S.E.R.A」そのまんまだし、G・ROOMSもあって、その色の分けが絶対必要だったし。そう考えると、アニメの素材でやるのって、面白いとは感じないかなあ。

千葉 海老川さんのテンションが多分違いましたよ。

水島 模型でなければ、ここまで関わっていないよね。多分。

海老川 来たものはチェックしたでしょうが、千葉 毎回海老川さんの完成品を見るたびに「これはもう、好きじゃなければ絶対やらない仕事だな」と思いましたよ!

海老川 商品が出た機体から率先して、「これがあるから使いませんか?」といった発想方法もありましたし、そういった意味では完全に模型主導で動いていましたね。

水島 模型誌の企画だよ。

千葉 結果的に模型を使った絵作りって、凄く面白く出来上がったと思うし、海老川さんの仕上げも、模型なのか絵なのか、いいところを狙っているのが結果的にいいなあ。

海老川 かなり加工しているものもありますし、逆にライティングを調整しただけでうまくいってしまったものもあります。最初はBGと馴染ませるために、セル影を付けるという方向でやっていて、だいたい統一できるというのが分かってきました。あとは小さい模型のスケール感をどうやって大きく見せるのか、というところからスタートしました。方法論は、本当に確立出来たと思いますね。

千葉 うまくいっていると思います。仲間褒め(笑)。

水島 なかなかこうしたものが出てこないと思う。今後出てくるとはあんまり思えないなあ(笑)。

千葉 何年か後に安藤編集長が「00Nっていう企画が昔あって」とか言い出すかも(笑)。角田 でも、そうなるといいですよ。『00Nみたいな本』と言われたり。

柳瀬 また海老川さんがやったりして(笑)。全員 確かに!(笑)。



G-ROOMSに掲載された、柳瀬氏によるガッデス



レグナントとレグナント2  
2011年3月号掲載





## 機動戦士ガンダムOON integrated G-ROOMS

コンセプトリーダー:水島精二/黒田洋介(スタジオオルフェ)

ビジュアルワーク:海老川兼武/柳瀬敬之

鷲尾直広/寺岡賢司/福地仁

角田一樹/長崎健司/千葉道徳

背景:若松栄司(KUSANAGI)

文章:千葉智宏(スタジオオルフェ)

ポスター制作:hironox/大塚健/大貫健一/櫛引葛子/和田清美

大谷道代(Wish)/山川明子(旭プロダクション)

G-ROOMS制作協力:藤原邦彦(バンダイビジュアル)

大垣陽子(バンダイビジュアル)

G-ROOMS文章:石井誠/河合宏之

カバー・表紙デザイン:草野剛

原作:矢立肇・富野由悠季

編集:電撃ホビーマガジン編集部

デザインDTP:株式会社ビィビィ

撮影:株式会社エルクラフト

モデリング:射水宏/鋭之介・初代・日野/HAS製作所/越智信善/加藤学

小松敬幸/近衛巧巳/サエキコウイチ/志条ユキマサ/TOMIKURA

takayo4/中村圭/ナナコ/人首猛/古木誠人/松本尚文(五十音順)

図版制作:石渡克彦/奥田桜子/株式会社ビィビィ

協力:株式会社サンライズ

株式会社バンダイ ホビー事業部

発行:2011年6月10日初版発行

発行者:高野潔

発行所:株式会社アスキー・メディアワークス

〒102-8584 東京都千代田区富士見1-8-19

TEL:03-5216-8227(編集部)

発売元:株式会社角川グループパブリッシング

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

TEL:03-3238-8605(営業部)

印刷所:凸版印刷株式会社

本書は、法令に定めのある場合を除き、複製・複写することはできません。

また、本書のスキャン、電子データ化等の無断複製は、著作権法上での例外を除き、禁じられています。

代行業者等の第三者に依頼して本書のスキャン、電子データ化等をおこなうことは、私的使用の目的であっても認められておらず、著作権法に違反します。

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。購入された書店名を明記して、株式会社アスキー・メディアワークス生産管理部までにお送りください。

送料小社負担にてお取り替えいたします。

但し、古書店で本書を購入されている場合はお取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

なお、本書および付属物に関して、記述・収録内容を超えるご質問には、お答えできませんので、ご了承ください。

Printed in Japan

ISBN 978-4-04-870583-7 C0076

©創通・サンライズ・毎日放送

©2011 ASCII MEDIA WORKS

### [アンケートで協力をお願い]

本書をお読みになってどんな感想をお持ちになりましたか? アンケートにご協力ください。以下のURLまたは右のQRコード(携帯カメラ用)で、小社アンケートページにアクセスできます。アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で年1回100名の方に記念品を差し上げます。なお、当選者の発表は記念品の発送をもって代えさせていただきます。



<https://ssl.asciimw.jp/dengeki/cgi-bin/hobbybooks/index.html>

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、記念品の発送に利用するほか、当社グループ各社の商品やサービスのご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人情報を識別できない形で統計処理をした上で、当社グループ各社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。



電撃ホビー関連情報をいち早くお届け!

<http://hobby.dengeki.com/>



The SIDE STORIES of Mobile Suit GUNDAM 00





9784048705837

ISBN978-4-04-870583-7

C0076 ¥2800E



ASCII  
MEDIA  
WORKS

発行 ● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 **2,800 円**

※消費税が別に加算されます



1920076028007

Early 24th Century AD...

The world has opened its eyes to the possibility of a major upheaval. Part of a plan conceived by a genius long ago has finally become reality.  
What you are about to read is a short chapter of a vast historical record detailing every step leading to this moment....

The SIDE STORIES of Mobile Suit GUNDAM 00





9784048705837



1920076028007

ISBN978-4-04-870583-7

C0076 ¥2800E

ASCII  
MEDIA  
WORKS

発行● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 **2,800 円**

※消費税が別に加算されます

Early 24th Century AD...

The world has opened its eyes to the possibility of a major upheaval. Part of a plan conceived by a genius long ago has finally become reality.  
What you are about to read is a short chapter of a vast historical record detailing every step leading to this moment....

The SIDE STORIES of Mobile Suit GUNDAM 00



**00N用に描き起こされた  
詳細な設定資料も豊富に掲載!**



**[G-ROOMS]**  
GUNDAM00 - Ride on 00! mobile suits



バンダイビジュアルのWeb連載

**G-ROOMSも完全収録!**